Vol.76 夏の2大RPG『武蔵伝』『スターオーシャン セカンドストーリー』合計100名プレゼント!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年6月26日発行（隔週金曜日発行）第4巻第14号通巻72号

電撃プレイステーション PlayStation

1998 6/26

定価490YEN

ファイナルファンタジーVIII E3最新情報

電撃特報11連発

電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!
みさきアグレッシヴ!
センチメンタルジャーニー
時をかける少女
Blaze & Blade Busters
エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～
風の丘公園にて
Mystic Mind ～揺れる想い～
Little Lovers SHESOGAME
黒い瞳のノア ～Cielgris Fantasm～
Puchi Carat

双界儀／XI[sái]／メタルギア ソリッド
ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3
ダブルキャスト／季節を抱きしめて

BRAVE FENCER 武蔵伝
スターオーシャン セカンドストーリー

先行予約プレゼント 合計100名

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標で

電撃PlayStation Vol.76
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年6月26日発行(隔週金曜日発行)第4巻第14号通巻72号
発行人/染谷恵司 編集人/渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550/営業
定価490円 本体467円

T1124574060495

©Media Works 1998 印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24574-6/26

Vol.76 夏の2大RPG『武蔵伝』『スターオーシャン セカンドストーリー』合計100名プレゼント！

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年6月26日発行（隔週金曜日発行）第4巻第14号通巻72号

電撃プレイステーション PlayStation

1998 6/26

定価490YEN

電撃特報11連発

- 電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ！
- みさきアグレッシヴ！
- センチメンタルジャーニー
- 時をかける少女
- Blaze & Blade Busters
- エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～
- 風の丘公園にて
- Mystic Mind ～揺れる想い～
- Little Lovers SHESOGAME
- 黒い瞳のノア ～Cielgris Fantasm～
- Puchi Carat

ファイナルファンタジーVIII E3最新情報

双界儀／XI［sái］／メタルギアソリッド
ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3
ダブルキャスト／季節を抱きしめて

BRAVE FENCER 武蔵伝 スターオーシャン セカンドストーリー

先行予約プレゼント 合計100名

PlayStationは株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

発行：メディアワークス

PlayStation
Gの歴史が今、ここに！
ガンダム
ドラマ
470種以上の登場ユニット！！
原作からの登場キャラクターは総勢160名以上！！
各シリーズのメインエピソードを40章以上のステージで再現！！
4人対戦ならさらに白熱！！
ファーストガンダムから最新の第08MS小隊まで、テレビ・OVAシリーズの想い出深いエピソードをベストチョイス、すべてのガンダムストーリーを体験することができるリアルなシミュレーションゲームです。立体的に構成された陸・海・空・宇宙のマルチマップで、スケールの大きな、より深い戦術の立案が可能です。
ガンダムファン垂涎の“プレミアム映像Disc”付
今夏発売予定 予価6,800円(税別) ■シミュレーション

SDガンダム
G GENERATION
ジージェネレーション
今夏発売予定
予価6,800円(税別)
シミュレーション
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1998
"PS"マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
バンダイゲームステーション 03-3847-5090 [受付時間 月～金曜日(除く祝日)10～16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく/●受付時間外の電話はおさけください。
バンダイの最新情報にアクセス!
バンダイホームページアドレス
http://www.bandai.co.jp/
バンダイの商品はこども商品券で
●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081
BANDAI

いろいろ攻め

まずはフツウの打撃技。上・中・下段で攻め分けよう。コンボは7段まで。途中の分

浮かし技から空中コンボへ。うまく決まれば大ダメージ！浮かす高さと飛ばす距離を

投げ技もないと格闘ゲームは成り立たない。カタイ相手には、投げ技で対処しよう。

相手が倒れてたって攻撃可能。「ジャイアントスイング」だってこのとおり。アイデ

まだまだある充実の機能満載

- 技のコマンド、ダメージ、当たり判定の大きさ・位置、硬化時間など、細かな設定が可能
- コンピュータの行動パターン「ロジック」も作成でき、コンピュータ同士の対戦も楽しめる。
- キャラクターの名前や出身地などのプロフィールや、技の名前も登録可能
- キャラクターモデル20体、サンプル技データ16流派を収録。

ストリートファイターEXからのゲストキャラクター「スカロマニア」収録!!

ます。

ASCII
株式会社アスキー
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-3-10
©1998 ASCII Corp.
"SKULLOMANIA" from ARIKA
ASCii SOFT
アスキーツクールシリーズ
PlayStation
アスキー エンタテインメントホームページアドレス　http://www.ascii.co.jp/et/
"PS" マークおよび "PlayStation" は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

も思いのまま。オリジナルコンボを自分で作ろう！

節して、お手軽にすることも、シビアにすることもできるのだ。

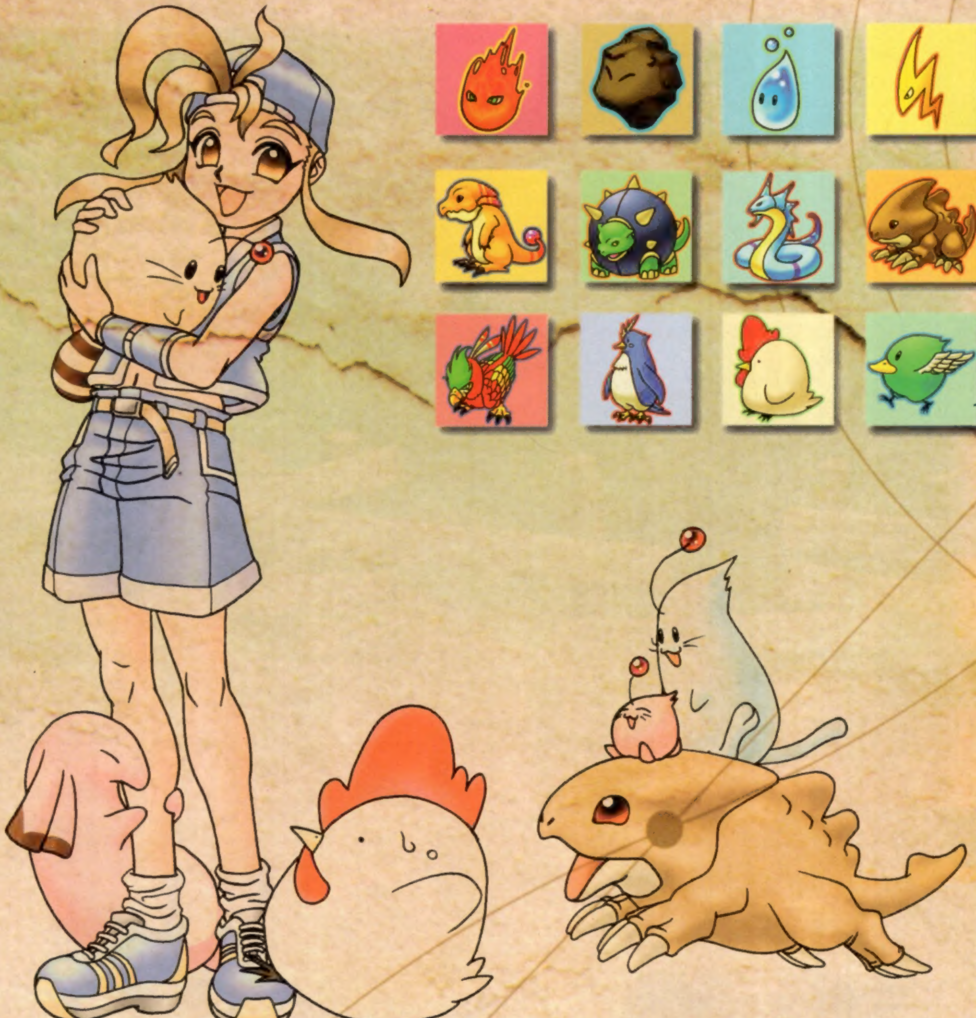
げ技で体勢をくずして、打撃技を叩きこむことも可能。

次第で、関節技とか打撃みたいな投げ技だって作れるのだ。

3D格闘ツクール

プレイステーション専用　3D格闘ゲーム作成ソフト　1998年7月23日発売予定　標準価格5,800円

もんじゃのいる生活。



今日もあいつに負けた。チクショーくやし～
愛情の差なんていいやがって……
オレだって…オレだって
すっげー愛情そそいでるっつーの!!
トレーナー選びに問題あるのかな?
よし、今度は違う星にあずけてみよーっと。

もんじゃの種類は160以上!!
すべて集めて
もんじゃ図鑑を完成させよう。
ハラハラドキドキのばとる!!
キミのもんじゃと友達のもんじゃ、
どっちのもんじゃが強いかな?
星にあずけて強くなる!!
それぞれの星によって
おぼえる特性が違うぞ。
もんじゃ同士をカップリング!!
相性によってスゴイもんじゃが
生まれるかも!?
もんじゃの種類は160以上!!
どう育てるかはキミしだい。
すたあ☆もんじゃ
STAR MONJA
モンスター育成ばとるゲーム
6月18日 発売予定 標準価格(税抜) 5,800円
PlayStation
ゲーム業界経験バイブル!作って売って100万本!!
KING OF PRODUCER
キングオブプロデューサー
好評発売中 標準価格(税抜) 6,800円
色あせない感動がここにある
The Legend of Heroes III
白き魔女
もうひとつの英雄たちの物語
好評発売中 標準価格(税抜) 5,800円
The Legend of Heroes I&II
英雄伝説
6月25日 発売予定 標準価格(税抜) 5,800円
The Legend of Heroes IV
朱紅い雫
〜あかいしずく〜
発売決定
98年 夏発売予定
GMF
発売元・販売元
GMFユーザーサポート
〒101東京都千代田区外神田2丁目17番4号
TEL.03-3257-2380
[月曜日〜金曜日(祝祭日を除く)10:00〜17:00]
すたあ☆もんじゃ……………©1998 GMF/MIRAISOFT
キングオブプロデューサー…©1997 GMF/AQUAROUGE
英雄伝説シリーズ…………©1998 GMF/Falcom
Falcom
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation
SEGASATURN
恋の魔法おしえてあげる。
友情と恋愛がいっぱいの魔法学園生活。
ちょっぴり大人っぽくなった仲間たちとまた逢えるネ。
パソコン版にはない新たなイベントもぞくぞく追加。
恋愛育成シミュレーションゲーム
エーベルージュ スペシャル
Eberouge Special
～恋と魔法の学園生活～
プレイステーション版:NOW ON SALE セガサターン版:NOW ON SALE
価格 5,800円(税別)
キャラクターボイス
カレナック・ルシヨン(CV 緒方 恵美)
ノイシュ・アマルフィ(CV 今井 由香)
カステル・アンダルシア(CV 白鳥 由里)
コー・ダインハート(CV かない みか)
リンデル・ファルケン(CV 三石 琴乃)
フェルデン・マテウセス(CV 笠原 弘子)
マリエン・リースリング(CV 冬馬 由美)
ヘレン・ネフェルティ(CV 笠原 留美)
ミュラー・ヴィアンデン(CV 天野 由梨)
フォルラーツ・ガントラム(CV 宮村 優子)
モリッツ・コルマール(CV 小桜 エツ子)
スタンベルク・バルセロス(CV 矢尾一樹)
ネルト・ケンダーマン(CV 上田 祐司)
ハイデル・デラーテン(CV 岡野 浩介)
マール・アンハルト(CV 氷上 恭子)
ユーロス・プロバンス(CV 田村ゆかり)
―あそびは文化 タカラ
©FUJITSU 1997 REPROGRAMMED ©TAKARA CO.,LTD.1998 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 ※価格は希望小売価格です。
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
タカラの商品は こども商品券で
TAKARA
たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp

電撃PlayStation プレイステーション
Vol.76 June 26,1998

TABLE OF CONTENTS

GAME INDEX

あ
アストロノーカ ……189
あっナンジャリン ……123
アナザーメモリーズ ……124
アルカナ戦記 ルド ……194
いただきストリート ～ゴージャスキング～ ……70
エーベルージュ スペシャル～恋と魔法の学園生活～ …123,134
Epica Stella～エピカ・ステラ～ ……191
エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～ ……44
OverBlood 2（オーバーブラッド2） ……64
お嬢様特急 ……170
か
帰ってきたハチ夫くん DREAM COLLECTION …194
風の丘公園にて ……46
カンバァール ……72
季節を抱きしめて ……168
'98甲子園 ……124,185
銀河お嬢様伝説ユナ～FINAL EDITION～ ……186
キングオブハーラー2 ……123,194
久遠の絆 ……184
CRISIS CITY（クライシスシティ） ……122
CRISISBEAT（クライシスビート） ……124,139
黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～ ……52
K.O.ーザ・ライブ・ボクシングー ……122,193
鋼仁戦記 ……74
COLONY WARS ……124
コンビネーションプロサッカー
Jリーグの監督になって世界をめざせ! ……190
さ
XI[sai] ……102,121
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ……138
JGTC～ALL JAPAN GRAND TOURING CAR CHAMPIONSHIP～ …124,183
実戦パチスロ必勝法! サミーレヴォリューション ……125,193
SHADOW TOWER ……84
私立ジャスティス学園 ……68
シルエット・ミラージュ～REPROGRAMED HOPE～ …187
スターオーシャン セカンドストーリー ……20
すたあ☆もんじゃ ……124,193
スレイヤーズろいやる ……125
センチメンタルジャーニー ……36
双界儀 ……90
た
ダークメサイア ……122,191
ダイナマイトサッカー98 ……121
タフルキャスト ……166
Dancing Bladeかってに桃天使! ……176
チェックメイト ……123
チョロQマリン Qボート ……125
TOCAツーリングカーチャンピオンシップ ……123
Tから始まる物語 ……122
テーマホスピタル ……76,124
電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ! ……28
東京魔人学園剣風帖 ……123
ときときON AIR ……123
時をかける少女 ……40
トラップガンナー ……185
な
ナヒット ……192
ナムコアンソロジー1 ……108,122
NOeL ～La neige～Special ……192
は
Parlor! PRO 3 パチンコ実機シミュレーションゲーム ……125
はいぱぁセキュリティーズ2 ……124
爆走兄弟 レッツ&ゴー!! エターナルウイングス …187
BASS FISHERMAN ……122
パズルボブル4 ……188
～浜村淳の実話怪談～大幽霊屋敷 ……193
PARANOIA SCAPE ……121
ヒロインドリーム2 ……174
FINALFANTASYⅧ ……18
FAVORITE DEAR（フェイバリット・ディア） ……60
フォーメーションサッカー'98～がんばれニッポン in France～ …122
PuchiCarat ……54
ブリガンダイン～幻想大陸戦記～ ……136
プリンセスメーカー ポケット大作戦 ……189
ブルーブレイカーバースト～微笑みを貴方と～ 193
Blaze&Blade Busters ……24
BRAVE FENCER 武蔵伝 ……12
ポケットファイター ……106,121
炎の料理人クッキングファイター好 ……121
本格囲碁 ……121
ま
まじかるめでぃかる ……78
マリーのアトリエPlus～ザールブルグの錬金術士～ ……122
みさきアグレッシヴ! ……32
Mystic Mind～揺れる想い～ ……48
みつめてナイト ……110
村越正海の爆釣日本列島 ……123
メタルギア ソリッド ……56
や
夜想曲 ……125
ら
リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND …125
Little Lovers SHESOGAME ……50
レイクマスターズ2 ……193
わ
ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン3
World Cap France'98 ……98,120
ワールドスタジアム2 ……131

電撃特別企画

話題の新作を確実にゲット

夏の2大RPG+α 先行予約プレゼント ——10
BRAVE FENCER 武蔵伝 ——12
FINAL FANTASYⅧ ——18
スターオーシャン セカンドストーリー ——20

電撃独占スクープ11連発

1 Blaze&Blade Busters ——24
2 電撃コンストラクション落ちゲーやろうぜ! ——28
3 みさきアグレッシヴ! ——32
4 センチメンタルジャーニー ——36
5 時をかける少女 ——40
6 エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～ ——44
7 風の丘公園にて ——46
8 Mystic Mind～揺れる想い～ ——48
9 Little Lovers SHESOGAME ——50
10 黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～ ——52
11 Puchi Carat ——54

メタルギア ソリッド ——56
FAVORITE DEAR ——60
オーバーブラッド2 ——64
私立ジャスティス学園 ——68
いただきストリート～ゴージャスキング～ ——70
ガンバァール ——72
鋼仁戦記 ——74
テーマホスピタル ——76
まじかるめでぃかる ——78

今日から役立つ徹底攻略
攻略Station ——89

お気に入りのあの娘に会える
電撃PlayStation-G ——165

[企画]SHADOW TOWER ——84
DPSソフトレビュー
the DEEPER ——120
電撃PSコロシアム ——126
[読者イラスト]4色奴隷 ——128
電撃プレイクエスチョン ——131
ウラワザデータベース ——142
[まんが]ワールドサッカー
実況ウイニングイレブン3はじめて物語 ——143
[連載読み物]電撃コラムス ——147
[読者ページ]PSの奴隷 ——151
読者アンケート ——162
読者プレゼント ——163
新作ソフトステーション ——183
[情報ページ]電撃NEWS STATION ——210
電撃ランキングステーション ——219
次号予告+広告インデックス ——223
新作ソフトスケジュール ——224

※各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

特別企画

夏の2大RPG＋α先

FFⅧ トライアルバージョン
『武蔵伝』に同梱

この夏発売の2大RPGを、合計100本プレゼント。欲しいキミは

応募方法 AかBのどちらか欲しいソフトが決まったら、P.162の注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。ハガキの右上の「先行予約P」と書かれた欄に、欲しいソフトの記号を記入すればOK。通常のプレゼントと同時に応募することはできますが、その場合はどちらか片方だけの当選となります。なお、アンケートの回答内容は、当選・落選には一切関係ありません。

A BRAVE FENCER 武蔵伝 50本

この夏スクウェアから発売される『武蔵伝』は、ファンタジックな世界に突然召喚された剣豪(？)ムサシが主人公のアクションRPGだ。多彩でスピーディーなアクションと、〝ゲット・イン〟と呼ばれる敵の能力を奪うことができるシステムが、最大の特徴なのだ。フルポリゴンのキャラクターが、なめらかに動きまわるぞ！

7月16日発売

3Dフィールドをムサシが暴れまわるアクションRPG

『FFⅧ・トライアルバージョン』がついてくる!!

[illegible]のソフトには、なんと『FFⅧ・トライアルバージョン』が同梱されるのだ。[illegible]どれだけ進化したのか、[illegible]だけ体験できるぞ！

▲まだ謎に包まれている早くプレイしてみたいね。

2大RPGの詳しい情報は次のページ

©1998スクウェア　キャラクターイラスト／野村哲也
©スクウェア　キャラクターイラスト／野村哲也

行予約プレゼント!

今すぐ応募しよう!　ソフトの発売前に結果がわかるぞ!!

合計100本!

しめ切り 6月25日(木)（当日消印有効）

当選者発表　電撃プレイステーション79号　7月10日(金)発売

賞品発送日
- ［BRAVE FENCER 武蔵伝］7月17日前後
- ［スターオーシャン セカンドストーリー］7月31日前後

B スターオーシャン セカンドストーリー 50本

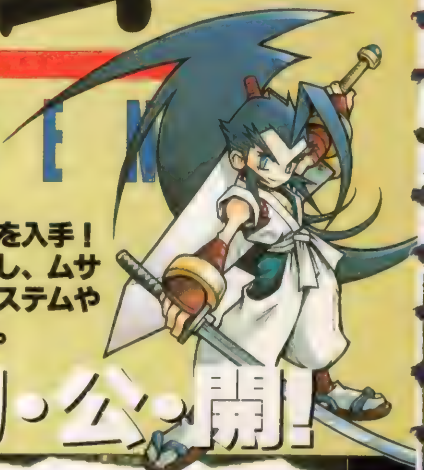
ＳＦＣ最後の大作ＲＰＧの続編が、この夏いよいよ登場する！　舞台は前作から20年後の惑星エクスペル。２人の主人公が、不思議な力によって出会うところから物語は始まる。選ぶ主人公によって微妙に違う展開が楽しめるダブルヒーローシステムを軸に、進化したスキルやプライベートアクションなど魅力的なシステムが、より深いゲーム性を作り上げているぞ。

7月30日発売

からスタート!! ➡

© 1998 tri-Ace Inc. LINKS Minato Koio ENIX

BRAVE FENCER 武蔵伝 MUSASHIDEN



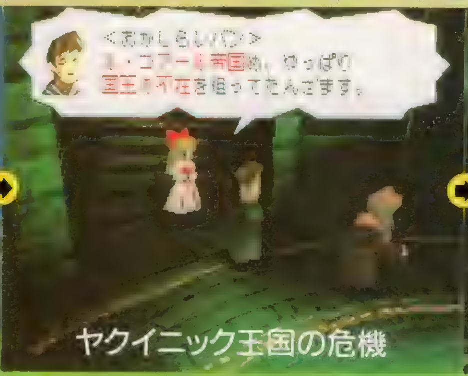
BRAVE FENCER
武蔵伝

7/16(予)	▶¥6,800(予)	▶スクウェア
A・RPG	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)	

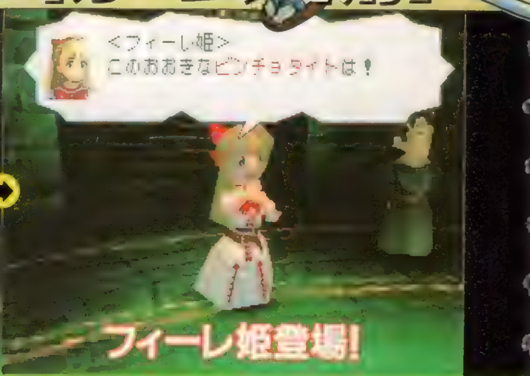
ついに『武蔵伝』のオープニングビジュアルを入手！ ムサシのまえに立ちはだかる敵の正体が判明し、ムサシの冒険の目的も明らかに！ また、成長システムやフィールドの仕掛けなど新情報もたっぷりだ。

オープニングビジュアル初・公・開!

1. ヤクイニック城の全景からオープニングはスタート。ただならぬ雰囲気が、城全体を覆っている。



2. ル・コアール帝国襲来の知らせに、城の中は騒然としている。この危機に立ち向かうためには……。



3. ヤクイニックの姫のみが使える英雄召喚術で、伝説の英雄ムサシを呼び寄せるしかない！

ムサシが立ち向かう 敵 ル・コアール帝国の人々

かつて、闇の魔人から世界を救った英雄"武蔵"が使った伝説の光の剣"レイガンド"を奪取するために、ヤクイニック王国を襲ったル・コアール帝国の人々。大佐、大尉といった階級があることからも、組織のしっかりした集団であることが予想される。

テキーラ総統
(CV 緒方賢一)

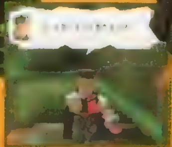
邪悪な表情が不気味なテキーラ総統。強大なル・コアール帝国の復活を企てる支配者だ。

▲闇の中で、不気味に目を光らせる総統。

ウォッカ大佐
(CV 大塚明夫)

総統に忠誠を誓い、その右腕として暗躍する将校。いかにも武人といった感じの外見からも、その実力のほどがうかがえる。

◀総統の腹心として、帝国軍を指揮する。

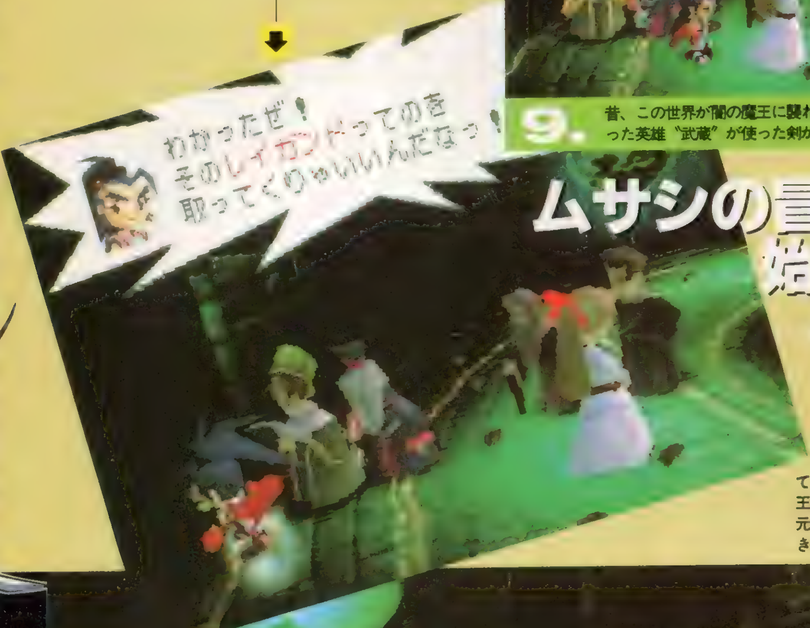


▶正々堂々と、武力で勝負するタイプ？

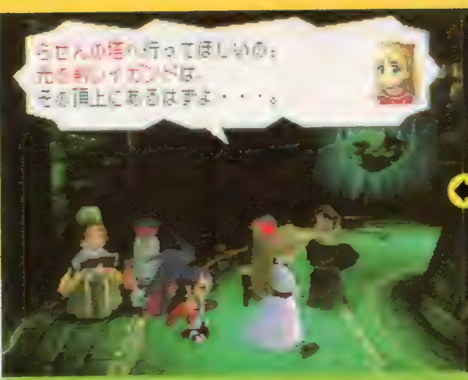
Ⓒ1998 スクウェア

突如、これまで友好関係にあったル・コアール帝国の襲撃を受けたヤクイニック王国。この危機を乗り切るには、英雄召喚の術しかない。かくして、ヤクイニック王国に呼ばれたムサシの運命は？

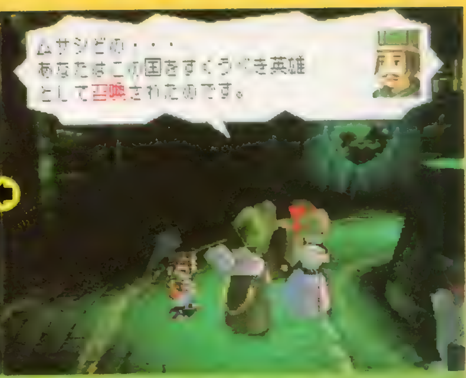
ムサシの冒険が始まる！



10. かくして、ムサシはヤクイニック王国とル・コアール帝国の争いに巻き込まれることに……。はたしてムサシはヤクイニック王国の危機を救い、再び元の世界へ戻ることができるのか？



9. 昔、この世界が闇の魔王に襲われたとき、それを救った英雄“武蔵”が使った剣がレイガンドだ！



8. 必死に事情を説明して、ムサシを説得する長老たち。かわいい女の子の期待を裏切っちゃ男がすたる。

7. 光が消え去ったあとに現れたのは、まるで子どものような姿のムサシ。本当に儀式は成功したのか？

6. ビンチョタイトからまばゆい光が発せられて、フィーレ姫とヤクイニックの長老たちを包み込む。

4. ヤクイニック城には、英雄召喚用の巨大なビンチョタイトが、古来より受け継がれていた。

5. フィーレ姫が、この巨大なビンチョタイトに英雄召喚の祈りを捧げると……。

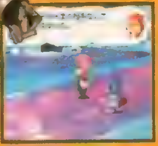
リキュール中尉 (CV [illegible])

帝国軍の情報部門を担当する、くの一。テンションが高く、自信家でもある。

▲レイガンド奪取のためにムサシを狙う。

ブランティ大尉 (CV [illegible])

妹のリキュールと違って、クールな性格。帝国のミスコンテストNo.1の美人だ。



▲ムサシのことを子ども扱いしている。

ボルドー少尉 (CV [illegible])

ル・コアールのメカ騎兵を使い、幾度となくムサシに挑戦してくる。マッチョな性格。

▲帝国軍のお笑い担当なのかな（笑）。

[リーダースフォース]

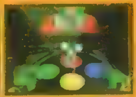
謎につつまれた盗賊集団。それぞれがリーダーを自認する困った人たち。

エド

自称、天才リーダー。素速さが信条だ。

トボ

“女”を武器に戦うファッションリーダー。



ベーン

巨漢リーダー。グループの体力部門担当だ。

ムサシの冒険の拠点 ヤクイニック城で、できるコト！

前回の紹介では、ヤクイニック城にいる人々を紹介したけど、今回は、そこで何ができるのかをくわしく紹介しよう。

▼城内部の移動は、ウインドウで行きたい場所を選択するだけでＯＫ。これなら迷わずにすむね。

面会に行く　いろんな人たちとの出会いが待っているぞ！

ル・コアール帝国は、ヤクイニック襲撃の下準備として、城の人々を捕らえてピンチョフィールドと呼ばれる結界の中に幽閉していた。フィールドのあちこちに隠されているダイヤ型の結晶体が、そのピンチョフィールドだ。ムサシがこれをレイガンドで攻撃すると、結界を破壊して中の人々を救出することができる。救出した人たちとは、お城の面会所で会えるようになるぞ。

●ピンチョフィールドに幽閉された人々を救出すると…

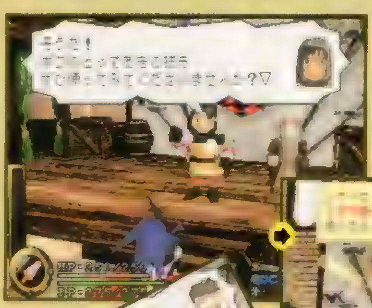
▲ピンチョフィールドは、フィールドの思いがけないところに隠されている。これをレイガンドで破壊して、中に幽閉されている人たちを救出すると……。

○面会所で会える

助けた人々とは、お城のユッケルのもとで面会することができる。すべての人を救出してあげよう。

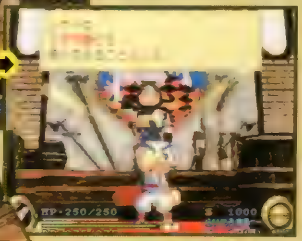
●助けた人と面会すると…

助けた人たちに面会すると、いろいろな話を聞くことができるだけでなく、人によってはムサシに技を教えてくれたり、まだ見つかってない人を探すためのヒントを教えてくれたりする。ここで覚えられる技は、ゲット・イン技とは違ったタイプの技みたいだぞ。



技を覚えたり…

◀騎士ラードに面会。どんな技を教えてくれるんだろう。
▼名前からして強そうな技。これ以外にも、まだたくさんの技を覚えられるのかな？



ヒントがもらえる

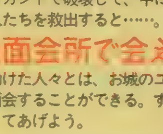
◀占い師ギアラを救出してると、まだ発見してない人を見つけるための、ヒントを教えてもらえる。

ムサシが立ち向かう 敵 BOSSキャラ

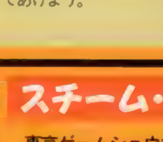
ムサシの前に、冒険のジャマをするカベとして立ちはだかるボスキャラたち。ここで紹介するのは、そのほんの一部だ。これらのボスキャラたちは、多彩な攻撃パターンを持っていた。ムサシは苦戦を強いられることになる。敵の攻撃パターンを見切ることが、勝利への第１歩だ。

スチーム・ナイト

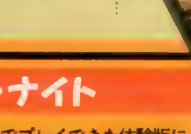
東京ゲームショウでプレイできた体験版にも登場したボスキャラ。おそらく、ムサシが最初に戦うことになるボスだろう。鉄球攻撃やジャンプしての踏みつぶしなど、メカならではのパワフルな攻撃法が特徴だ。



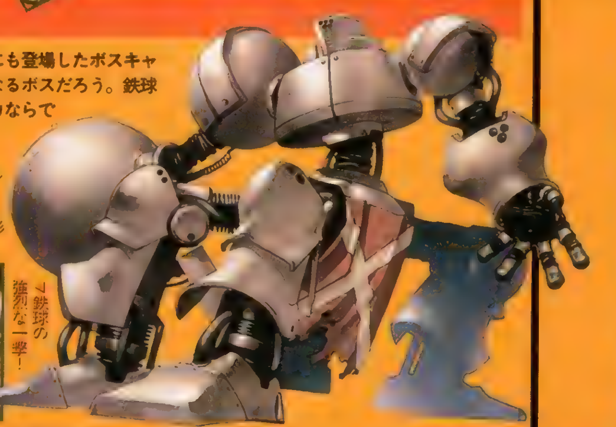
◀帝国軍の科学力を結集して生み出された巨大兵器。



▼鉄球に火炎放射と、多彩な攻撃方法を持っている。



◁鉄球の強烈な一撃！



図書室に行く　物語の背景を知るならココ

前回紹介したハーチノス司祭がいる図書室。ムサシは、この世界の文字を読むことはできないけど、ハーチノス司祭に本を読んでもらうことができる。伝説の英雄"武蔵"のことや、ビンチョタイトの情報など、しっかりチェックしておこうね。

▲伝説の剣豪"武蔵"と、主人公のムサシの間には、どんな関係が……。

▼オカマ言葉がちょっと気持ち悪いけど、ぜいたくは言っていられない。

◀お城の図書室だけに、たくさんの本がある。今日はどの本を読んでもらおうかな？

部屋に帰る　戦いに疲れたらココへ！

ル・コアール帝国からヤクイニック王国を守るため戦うムサシのために用意された部屋。豪華なベッド（ムサシには大きすぎ？）と家具が用意されていて、ベッドで休めば戦いで疲れた体をリフレッシュできる。また、フィギュアコレクションを眺めることもできて、ゲームの合間の息抜きにもピッタリ！

◀大きなベッドでグッスリと休めば、疲れも眠気も吹っ飛ぶぞ。

●フィギュアを見られる

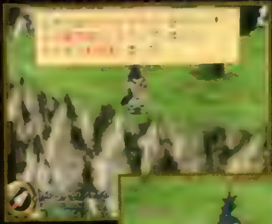
手に入れたフィギュアは、部屋に帰らなければ見ることができない。

成長システム　HP、BPの最大値を上げる方法がわかった！

『武蔵伝』にはレベルという概念があるかどうかは不明だが、HPとBP最大値は、通常のRPGとは違った、それぞれ別々の方法で上げていくようだぞ！　そこで、今回明らかになった、その方法を詳しく紹介していこう。

HP ●ミンクーを発見しよう！

HP最大値は、ミンクーという生物が持つチョウジュベリーをゲットすることで上昇する。ミンクーを発見したら、投げ飛ばしてチョウジュベリーを落とさせよう。



◀ミンクーが持つチョウジュベリーをゲットすることで、HPを増やすことができる。

▼ちょっとかわいそうだけど、持ち上げて投げてしまおう。

▶ミンクーを発見したら、気づかれないように後ろから接近。

BP ●ビンチョフィールドを破壊

お城の人々が幽閉されているビンチョフィールドを破壊することで、BPの最大値を上げることができる。BPが増えれば、それだけゲット・イン技を使用できる回数が増えて、戦いを有利に進められるのだ。

▲BPは増えるし、面会で技やヒントがもらえるしで、いいことずくめだ。

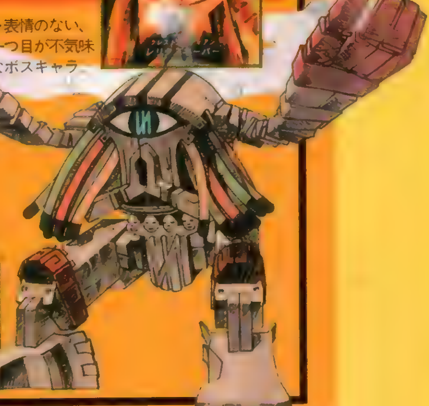
スカル=ピオン

サソリのような長いシッポを持つスカル=ピオン。この長いシッポを振りまわしたり、突進するなどの攻撃法を持つ。口から吐く、強力なブレス攻撃にも注意が必要だぞ。

▼シッポによる攻撃が、主な攻撃法のようだ

▼狭い縦穴の中で、ムサシを待ち受ける

レリクスキーパー



遺跡の奥深くでムサシを待ち受けるのが、このレリクスキーパー。遺跡の天井を支えているため、あまり動かないけど、ヘビのようにうねる炎でムサシを攻撃してくる。

▶表情のない、一つ目が不気味なボスキャラ。

▼こいつの武器は、灼熱の炎だ

▼まるで生きているように、炎が飛びまわる

アクションRPGならではの楽しい仕掛けがいっぱい!

ムサシを狙って襲いかかる敵たち以上に手強いのが、マップ内の仕掛けの数々。ここでは、序盤の仕掛けをまとめて紹介しよう。

◀ジャンプを使ったアクション以外にも、いろんな仕掛けが用意されている。

▶鉄棒を使ったアクションなども、楽しめるのだ。

ハイスピードゴンドラ

ムサシが高速で走るゴンドラに乗って、先へと進んでいく仕掛け。ＳＦＣの『ＦＦⅥ』に出てきたトロッコとちょっと似た感じかな？ゴンドラのルート上には、いくつもの障害物が用意されていて、ゴンドラをブランコのように左右に揺らして避けなければいけないぞ。

迫りくる障害物を、右に左にかわしていこう!

◀ムサシの目の前にはゴンドラが。どうやら、この先に進むためには、このゴンドラに乗るしか方法はなさそうだ。

▼✚キーの左右で、障害物を避けるだけのカンタン操作。だけど、スピード感がハンパじゃないだけに、スリルは満点だ。

▶ムサシが乗り込むと同時に、急加速を始めるゴンドラ。ものすごいスピードだ。

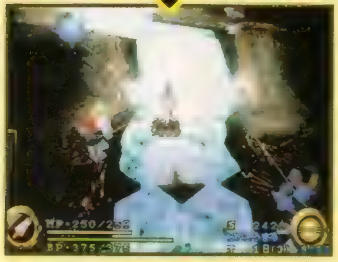
伸縮足場

カベから一定の周期で出たり引っ込んだりする岩を足場に、先へと進んでいく。岩の上でもたもたしていると、足場がなくなってしまうぞ。

▲（上段）カベからスライドして出てきた岩を足場がわりにして……。
（下段）次の足場へとジャンプで渡る。岩が引っ込む前にすばやくジャンプしよう。

激流下り

急ごしらえのいかだで、激流を下るムサシ。岩場やガケに衝突したり、敵の攻撃を受けると、いかだが少しずつ壊れていってしまう。

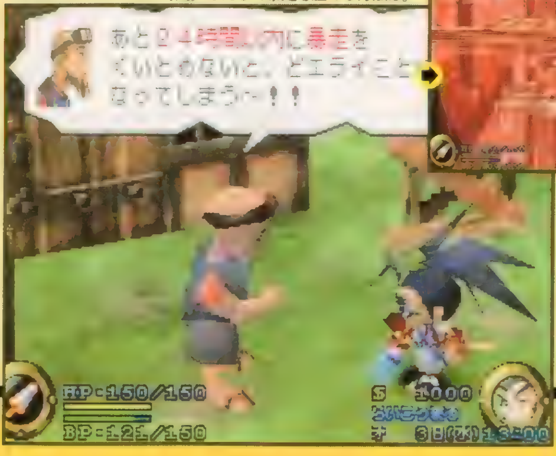


▲（上段）まるで、滝のようになっている場所もある。いかだのコントロールが大変そうだ。
（下段）いかだをうまく操作して、障害物や敵の攻撃をかわしていかなくてはならない。

スチームウッド

機械化された"精製炉"の暴走にムサシが挑むシーンでは、『ＦＦⅦ』の魔晄炉でもおなじみの時限イベントが用意されているぞ。制限時間内にムサシがスチームウッドの暴走を止めなければ、爆発に巻き込まれることになってしまうのだ。24時間以内に、先へと急ぎつつ、冷静に進んでいかなければならないイベントだぞ。

▼タイムリミットは24時間。はたして暴走を止める方法は。



▲複雑に通路が交差するスチームウッド内部。迷っていると、みるみる残り時間がなくなっていくぞ。

▼刻々と、スチームウッド爆発の時間が迫ってくる。焦る気持ちを押さえて、冷静にプレイしよう。

待ち受けるのは生か死か？爆発時間が刻々と迫る緊迫感が楽しい!

巨大ボウリング

遺跡内部にいる植物のような敵は、ボウリングの球を吐き出してくる。この球がクセモノで、転がりながらどんどん大きくなるのだ。球に押しつぶされないようにするためには、通路わきの安全地帯に隠れて、タイミングよく先に進むしかない。

迫りくる巨大ボウリングの恐怖!

▼最初はたいした大きさじゃないんだけど……。

▼だんだん巨大化するボウリング球。急いで安全地帯へ逃げ込め!

▶ボウリング球が通りすぎたら、すかさず先に進む。急がないと、敵が次のボウリング球を吐き出すぞ。

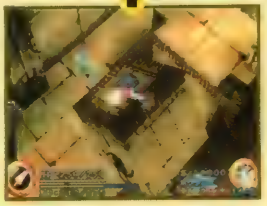
ジャンプをうまく使ってキューブを足場にしよう

回転キューブ

足場となるキューブが縦や横に回転し、上に乗ったムサシを振り落とそうとする仕掛け。ジャンプによる姿勢制御をうまく使いこなさないと、ムサシが耐えきれず、下に滑り落ちてしまうぞ。

▲長い柱のようなキューブでは、1つの面にずっと乗っているのは危険だ。

▶回転キューブから回転キューブへと、ジャンプで渡っていく場所もある。


▶常にキューブの上になる面に乗っていられるように、ジャンプをしよう。

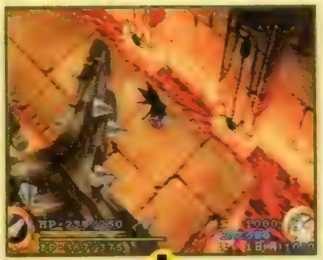
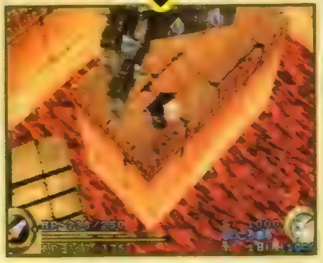
ブロック渡り

空中に浮かんだ足場が、前後や上下左右に動く仕掛け。ブロックの動きを計算に入れて、タイミングよくジャンプで渡っていこう。

▲(上段)飛び移る先のブロックの動きをよく見て、ジャンプのタイミングをはかれ。(下段)無事に着地成功。しかし、まだまだたくさんのブロックがあるのだ。

回転刺扉

トゲのついた3枚の扉がグルグルと廻っている仕掛け。扉が回転するスピードにあわせて移動しないと、トゲに当たってダメージを受ける。



▲(上段)扉の回転スピードにあわせて移動。遅すぎても、速すぎてもダメだ
(下段)ここまでくればひと安心。さっさと先に進んでしまおう。

ほかにはこんなところも…

ここで紹介した仕掛けは、そのほんの一部。まだまだ楽しい仕掛けがいっぱい用意されているぞ!

▲ブロックを押して、決められた場所に移動させるパズル的な仕掛けだ。

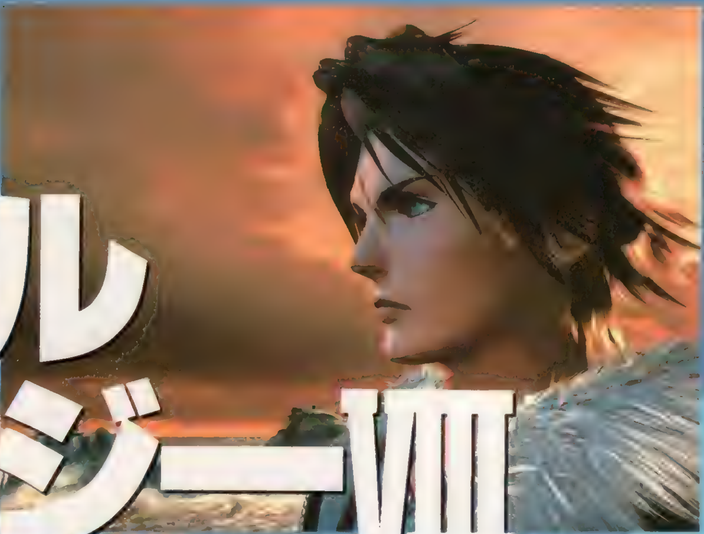
▼巨大な排気扇が廻っている間は、ムサシは空中に浮かんでいられる。

◀氷でできた巨大な宮殿、フリーズパレス。歩くと雪の上を進む足音がするぞ。

▲ただでさえ歩きにくいのに、滑り台まであるなんて。

さまざまな仕掛けが先へと進むムサシの挑戦を待ちかまえているのだ!!

ついに世界最大のゲームショーE3でも発表された『ファイナルファンタジーVIII』。
今や世界中の注目を集めることになった『VIII』の本格的な動きがいよいよ始まる!!



ファイナルファンタジーVIII

E3で発表!! 全世界に向けて『VIII』始動!!

わずか3分足らずのビデオに世界中のゲーム関係者が熱狂!!

『FFVIII』、世界へ——去る5月28日、アメリカ・アトランタで開催された世界的なゲームイベント、E3(ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO→P.211)の会場内特別室にて、全世界へ向けての『FFVIII』制作発表会が行われた。この日は、本作のエグゼクティブプロデューサー・坂口博信氏(スクウェア副社長)に代わり、プロデューサー・橋本真司氏(スクウェア取締役)が作品の概要を説明。「前作『VII』は、PSソフトとして開発した初めての『FF』でした。PS2作目となるこの『VIII』から、『FF』シリーズは熟成期に入ると考えています」と語り、本作ではRPGとして、物語として、さらにキャラクターたちが持つ人間性の面においても「高い完成度を求めていく(橋本氏)」ことを約束。この直後に『FFVIII』の特別編集プロモーションビデオが上映されたのだが、これを見終えた瞬間、会見場に詰めかけていた取材陣は一斉に拍手&歓声をあげた。本作が今後、世界的な注目を浴びていくことが確実となったと言っていいだろう。

また、この場で、5月1日にスクウェアとアメリカのエレクトロニック・アーツ(以下、EA)社との間で交わされた業務提携と合弁会社設立の件についても正式に発表。『FF』とスクウェアの勢いは、とどまるところを知らないのだ!!

▲北米で年内に発売される4作品(パラサイト・イヴ、ゼノギアス、ブシドーブレード弐、武蔵伝)を出展。

◀会見に出席した橋本真司氏(左端)、武市智行スクウェア社長(中央右)、ジョン・リッチェロEA社長(右端)。

FF VIII Clips Unveiled

【Hero】

2つの異なる世界に住む2人の主人公

無口で無愛想なスコールと、楽天家で義理人情に厚いジャーナリスト、ラグナ。『VIII』の物語は、性格も考え方もまったく異なるこの2人の主人公を中心に進んでいくことになる。異なる世界に住むという2人のヒーローは、果たしてどのように巡り会い、そして絡み合っていくのだろうか?

スクウェアの世界進出は今後も続いていく!!

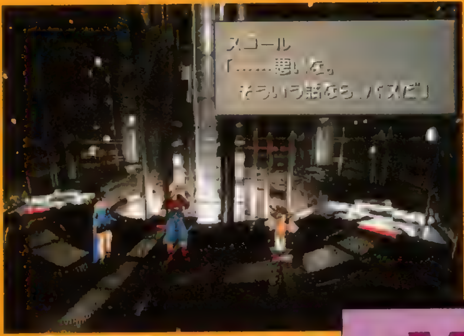
今回、スクウェアとEAが業務提携を結んだのは、世界的な展開を目指していた開発力に実績のあるスクウェアと、技術力・開発力のさらなる発展を試みようとしていた巨大な流通網を持つEA、この両社の目的が一致したことによる。日米双方に設立された合弁会社とともにスクウェアの今後の動きに注目た

▲特設シアターでは、上記4作のムービーを上映。常に満席の大盛況だった。

 ©スクウェア キャラクターイラスト/野村哲也

『VIII』の5つのキーワードを探る

【Reality】リアル頭身キャラを使った初めての『FF』



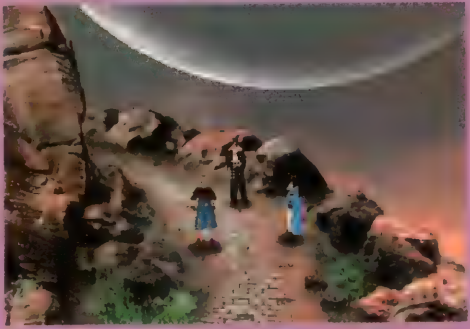
デフォルメされたキャラが演技していた前作でのイベントシーン。しかし今回の『VIII』では、すべてのキャラがリアル頭身サイズになった。動きの一部もモーションキャプチャーで再現されているので、戦闘シーンやイベントシーンでのリアルな演技が楽しめそうだ。映画のようなワンシーンを期待しよう。

◀表情の端々まで、こだわって作っている。まるで俳優が本当に演技しているかのようにリアルだ。

【World】巨大な月が醸し出す幻想的な世界

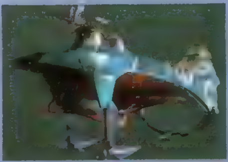
現実とのギャップの少ないキャラクターたちのファッション、近代的な建造物が建ち並ぶ、どこにでもありそうな、ありふれた街並……。前作の『VII』よりもさらに身近な感じになった『VIII』の世界。しかし、いくつかのシーンで確認できる巨大な月がどこかファンタジックな雰囲気を醸し出しており、この世界が確実に異世界であることを印象づけている。

◀街並は発達した文明を感じさせるのだが……。

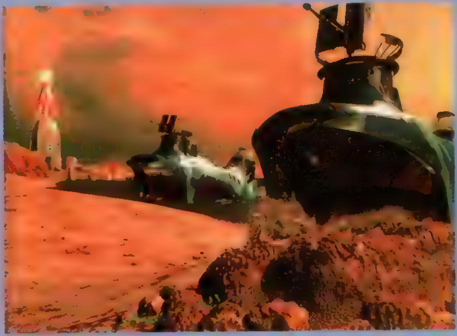


【Vehicle】主人公が乗り込む上陸艇

広大な世界を駆け回るために必要不可欠な乗り物。現在『VIII』で発表されているのがこの高速上陸艇だ。先日の発表会で上映されたムービーでは、とある島に大挙して上陸艇で乗りつける（軍隊風の）一群の中にスコールの姿も見うけられた。何か軍事的なイベントに関係するのは確からしい。この他にも、お馴染みのチョコボを始め数多くの乗り物が登場しそうだ。



▶船体には、いくつかの武装も確認できる。機動力も高そうだ。



【Battle】進化したATBによるフル画面バトル！

戦闘シーンは、シリーズではお馴染みとなったATBを採用。詳細についてはまだ不明だが、エフェクトや画面効果についてはさらに美しくなっている。また、ステータスウインドウの表示方式も変更され、フルサイズの大画面で展開。以前とは比べモノにならないくらい派手になっている。

▼フル画面になった戦闘シーン。前作のリミット技のようなエフェクトも確認できる。

圧倒的なリアリティで生まれ変わった『FF』

ファイナルファンタジーVIII

冬予定 RPG	▶価格未定 ▶スクウェア
	▶MC（ブロック数未定）、AC（DS対応）

次号予告！ 『FFVIII』の新バトルシステム他、一挙公開!! あのキャラも登場!?

続報 ついにヴェールを脱いだゲームシステム…オモシロさの"核"になる部分を徹底的に解明!!

運命の日『7・30』に向けて、急ピッチで開発が進む『SO2nd』。今回お届けする最新情報は、基本システムを形作っているキャンプメニューと、ゲームの楽しさをさらに広げるスキルシステムの２本柱だ。もちろん、新キャラの最速スクープもあり、情報公開はますますヒートアップ!!

ＲＰＧにおいては、グラフィックやストーリーなどにまず目を引かれ、その作品の魅力を見出していく。しかし、それだけでは情報が足りないことも僕らは知っている。数々の魅力的な要素がわかってきた今、本当に知りたいのはそのゲームを支える土台となるシステムなのだ。

今回はそれを見極めるべく、一見地味だが、しかし重要な部分……ゲームの裏側とも言うべきシステムをクローズアップする。明らかにされたキャンプメニューやショップ画面にメスを入れ、基本システムとスキルシステムの２つを詳しく説明していく。そして、目には見えない『ＳＯ2nd』の面白さの〝核〟に迫っていくぞ。

▲より快適により遊びやすく進化したゲームシステムをとことんアナライズするのだ。

▶このゲームの奥深さや自由度を生み出すのはダブルヒーローシステムだけじゃないぞ。

キャンプメニュー

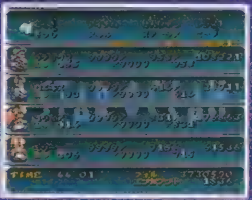
P.22で大解剖！

特技、アイテム、ステータス…など8つの項目について細かく検証する!

キャンプメニューとは、通常時に△ボタンを押すことによって表示されるコマンドメニューウインドウだ。パーティキャラ１人１人の状態が一目でわかるほか、８つのコマンドが存在する。この８項目で、さまざまな設定や使用命令が実行できるのだ。キャンプメニューを把握し使いこなしてこそ、このゲームの楽しさを味わうことができるといっても過言ではない。

▲前作とレイアウトが変わってキャラも大きくなっている。

前作との比較



▲ＳＦＣ版では、画面上にメニューコマンドが並んでいたのだ。

左のＳＦＣ版の画面と比べてみると、『ＳＯ2nd』のメニューコマンドには漢字やアイコンが使われている。また、HP・MPにもバーが表示されていて、視覚的にもわかりやすくなっているのだ。

ゲームの裏側から見た『SO2nd』の魅力!!

スターオーシャン　セカンドストーリー
STAR OCEAN THE SECOND STORY

スキルシステム

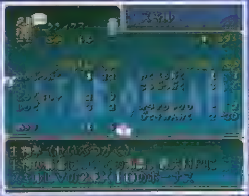
P.23で大紹介！

自由度が広がる遊び心いっぱいの技能システムのしくみを詳しく解説！

スキルとはいわゆる特殊能力や技能のようなもので、各キャラはこれを覚えて身につけることができる。さらに、覚えたスキルの組み合わせによって、いろいろな特技を修得していくこともできるのだ。前作でも人気だった、このゲームの特徴的なシステムはパワーアップして継承されている。スキルシステムを理解しマスターすれば、冒険がより便利に快適になっていくぞ。

▲スキルの数は40以上。特技コマンドは前作以上と多くなる。

前作との比較


▲ＳＦＣ版でもスキル数の多さは好評だったが、今作ではそれを超える。

スキルや特技コマンドの数が増えたりしているものの、スキルシステムの基本的な部分はＳＦＣ版と比べて大きな変化はない。ＳＦＣ版をプレイしたことのある人なら、戸惑うことなく理解できるぞ。

スターオーシャン セカンドストーリー

7/30 RPG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶エニックス ▶MC(1ブロック) DS(AC非対応)

TM

独占公開 とってもプリティな第9の仲間

CHARACTER FILE…⑨

プリシス・F・ノイマン

●天然ボケがヒラメキを呼ぶ天才発明少女

喜怒哀楽がハッキリとしている、天真爛漫な少女。茶目っ気たっぷりで、パーティ内のムードメーカーかつマスコット的な存在だ。父親がエクスペルで唯１人の機械分野の研究家であるため、自然と発明の好きな女の子に育つ。幼い頃から原始的なモーターを作って遊び、今ではオリジナルの機械工作を楽しんでいる。かなり天然ボケな性格な上、言いたいことは口に出す性分なため、重要な場面でとんでもないことを喋ってしまうことも……。

◀▲肩にトライエースのワッペンを付けてたり、手にアナコンを持っていたりと、本当にマスコット色が強いキャラみたい。

戦闘スタイルは…？

ターボザックから出ているマジックハンドによって攻撃を繰り出す。マジックハンドは交換可能で、ブーメラン機能搭載のロケットミサイルになったり、その名の通り伸び縮みしたりするのだ。さらに、靴のローラーダッシュを併用した素早さが敵を翻弄する。また、無人君１号＆２号という小型メカを使ったコンビネーション攻撃も得意だ。

Character Profile

年齢	16歳(地球暦で2月23日生まれ)
身長・体重	151cm・43kg (B73・W49・H81)
得意なこと	機械工作、破壊工作、バージョンアップ。時には失敗すること(?)
好きなもの	お手製ハンダごて、ターボザック、無人君(1号&2号)、チョコパー
嫌いなもの	は虫類、ぬめぬめした物
好きなタイプ	「やっぱ、カッコよくないとダメじゃん？あ、でもバカはダメだかんね！」
口癖	言葉の末尾に「～じゃん」とつける

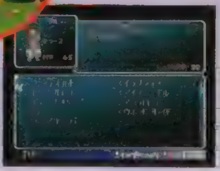
©1998 tri-Ace Inc. LINKS 恋緒みなと ENIX. ©tri-Ace Ltd. MEIMU ENIX 1996

キャンプメニュー

キャンプメニューには、このゲームの骨組みとなる部分が集約されている。このメニューの8つのコマンドを、それぞれに分けて詳しく解説していくぞ。

1 特技

剣術や武術の必殺技、紋章使いが使える呪紋などが表示され、特技名を選ぶとその効果を確認することができる。ここでは戦闘時に使う必殺技のボタン設定や呪紋の使用ができるぞ。スキルによって覚えた特技コマンドも、この画面で使用することが可能だ。



▲▶紋章使いのキャラは、特技画面が呪紋一覧になる。消費MPの確認は大事だぞ。

◀▲ここで設定をしておけば、戦闘時にボタン一発で必殺技が使えるのだ。

2 アイテム

現在持っているアイテムとその数が表示され、アイテム名を選ぶと効果を記した説明文とポリゴンで描かれたアイテムを見ることができる。アイテム名には、そのとき使用できる物には○、使用できない物には×、装備している物にはEのマークがついているぞ。

◀(左)ポリゴンのアイテムグラフィックは、いろんな角度でクルクル回っているぞ。

◀(右)大きな文字とグラフィック表示で、そのアイテムがどんなものか一目でわかるね。

3 装備

武器・鎧・盾・兜・靴・アクセサリー×2の7種類の装備項目がある。項目を選ぶと現在持っている装備品が表示され、それによるパラメータの変化がわかるぞ。また、いちいち装備画面を抜けることなく、LRボタンでキャラを変えることもできるのだ。

◀(左)購入時には、誰が装備できるか、装備によるパラメータの上下などがわかる。

◀(右)装備の変更内容もわかりやすい。これなら間違えることはなさそうだ。

4 スキル

持っているスキル一覧、スキルレベル、必要SP(スキルポイント)が表示され、スキル名を選ぶとその説明が見られる。この画面で各キャラにスキルを覚えさせることができるぞ。詳しくは右ページを見よう。

▶ゲームクリアには直接関係ないが、重要な要素だ。

5 ステータス

顔グラフィックも見られるこのステータス画面では、各キャラの能力パラメータや現在の装備など、詳しいデータを確認することができる。前作と同じように、ここで名前と愛称の変更もできるかも!?

▶食べると全回復するという「好物」の概念も健在。

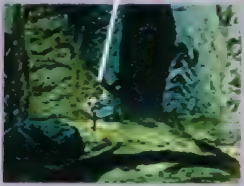
6 レジスト

メッセージ速度、サウンド出力、ウインドウカラーなどの各種環境設定が行えるコンフィグ画面だ。下の3つで戦闘時の設定を細かく変更することもできる。プレイ環境を自分の好みに応じて調整できるぞ。

▶プレイスタイルを決めるのはプレイヤー自身だ。

7 カード

カードコマンドを選ぶと、さらにセーブとロードのウインドウが表示される。セーブに必要なメモリはたったの1ブロックで、1枚のメモリーカードで15カ所まで記録することが可能なのだ。セーブエリアは縦にスクロールし、ロードを行う際には目に見える形でデータを選ぶことができるぞ。



◀(左)セーブエリアには、そのときのパーティキャラが全員表示されるぞ。

◀(右)ダンジョンの中では、写真のような白く光るセーブポイントでしかセーブできない。

8 戦術

戦術は戦闘時のパーティに関する設定を行うコマンドで、さらに作戦、入れ換え、隊形の3つに分かれる。戦闘開始時の並び方から、戦闘中の行動パターンなど、重要な設定を担っているのだ。そのときの状況や仲間の状態に応じて調整しよう。

▼戦闘中に変更できるのは作戦のみ。あらかじめ戦術を設定することが大切だ。

[作戦]

▶戦闘時のAIキャラの行動方針を決める画面だ。作戦メニューからそれぞれに適したものを選ぼう。

[入れ換え]

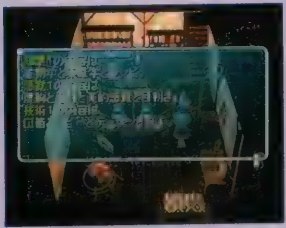
▶パーティの並び順を変更したり、戦闘に参加させるメンバーを選んだりする。パーティは最大8人らしい。

[隊形]

▶戦闘開始時のフォーメーションを変更する。パーティの並び順と合わせて考えることが必要になるぞ。

スキルシステム

スキルを覚える過程やそれによって得られる利点を、わかりやすく説明していくぞ。矢印の流れに沿って読んでいけば、スキルシステムの仕組みがだいたいわかってもらえるだろう。



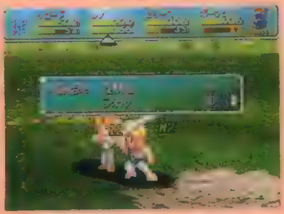
▲スキルは3〜4つが1セットになって売られているぞ。

スキルギルドでスキルを買う

スキルは、城下町のような大きな街にあるスキルギルドで売っている。スキルは、知識、感覚、技術など分野別に分かれていて、値段もさまざまだ。

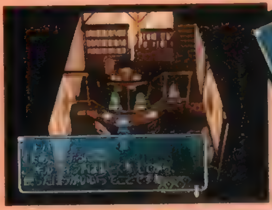
戦闘でSPを獲得

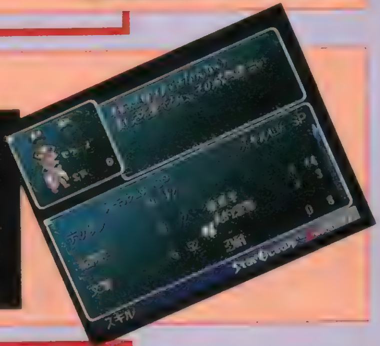
スキルを覚えるためにはSP（スキルポイント）が必要で、これは、戦闘後のレベルアップ時に獲得できる。戦闘を行うことで、SPをためる必要があるのだ。



SPを割り振ってスキルを覚える

スキルの修得は、キャンプメニューのスキル画面で行う。覚えたいスキルにSP（スキルポイント）を割り振れば、スキルレベルは1となり、それを覚えたことになるのだ。SPの割り振りはプレイヤーの自由だが、SPは限りがあるのでよく考えて使うことが大事だ。





▶キャラの特性を考えながら、スキルを覚えさせていくのもけっこう楽しいぞ。

スキルを得ることの利点は2つあるぞ

スキルを手に入れることで、得られる効果は2つ。まず、スキルの種類によっては、何らかのボーナスが得られるということ。そして、スキルを組み合わせて特技コマンドが修得できることだ。スキルを修得すれば、『SO 2nd』の世界がグッと広がるぞ。

①ボーナス効果が得られる

スキルにはボーナス効果が得られるものもある。覚えるだけで能力パラメータへの修正値がついたりするのだ。そのほか奇襲を避けたり回復率を上げたりできるボーナスもあるぞ。

②特技コマンドを修得！

特定のスキルを組み合わせて覚えると、特技コマンドを修得することができる。アイテムの作成や複製が行えたり、鑑定やダッシュが使えたり、幅広く冒険を助けてくれるのだ。

スキルレベルを上げて能力UP！

スキルレベルが上がると消費SPも多くなるが、ボーナス効果もアップしていく。ボーナスが付いているスキルのレベルを上げれば、キャラ自体が強くなっていくのだ。

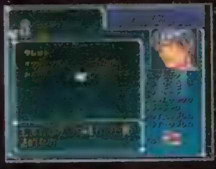
特技コマンドの成果を発揮！

修得した特技コマンドは、特技画面とアイテム画面内の「アイテムクリエーション」で実行できる。スキルレベルが上がれば、特技コマンドの効果もアップするぞ。

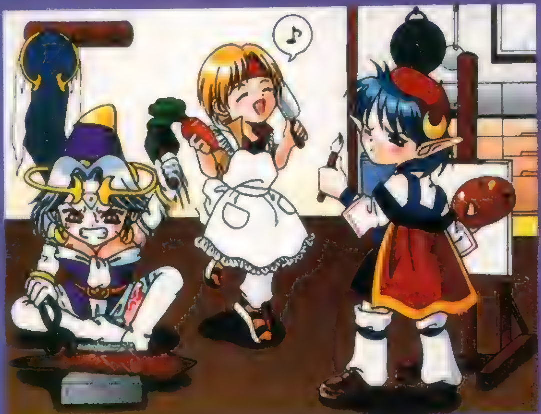
C H E C K !

タレントの概念は…

タレントとは、そのキャラがどの特技に適しているかを判断するものであり、特技コマンドの効果に影響する特性だ。画面写真は入手できなかったが、今作にもタレントの概念はちゃんと存在するぞ。



◀前作同様、タレントは増えるのかな。



さまざまな特技が登場！気分はキャラメイキング

特技コマンドには「調合」や「細工」など、いろんな種類が用意されている。これらを使用することで、アイテムの作成や複製、合成などができるのだ。有効利用すれば冒険を有利に進められるし、その作業自体も楽しいからハマること請け合いだ。例えば左のイラストのように「セリーヌに刀鍛冶、クロードに調合、レナにアート」と、プレイヤーが自由に特技を覚えさせていくことができるぞ。まさにプレイヤーの好みでキャラを作ることができるのだ。

▲食材を買えば、「調理」でいろんな料理が作れるぞ。◀宝石や鉱石といったアイテムは、「細工」や「錬金」などに使うのだ。

イラスト／影一号

電撃特報
DENGEKI SCOOP
1

T&Eが贈る超人気RPGが再びPSに登場!!

Blaze&Blade Busters
ブレイズ アンド ブレイド バスターズ

9月(予) A・RPG ▶¥4,800 ▶T&Eソフト ▶MC(3ブロック)、MT、4P可、4P対戦可

PS初、マルチプレイが可能なA・RPGとしてブレイクしたあの『ブレイズ&ブレイド』(以下B&B)が白熱の対戦モードを搭載して再びPSに登場! 今回は、独占入手した最新画面を公開すると共に、新シナリオ新システムを始め、さまざまな情報を徹底紹介!!

 ©1998 T&E SOFT,Inc. ※『バスターズ』の画面写真はすべて開発中のものです。マンガ/祥人

マルチプレイで楽しい要素が盛りだくさんの前作『B&B』…

4人同時プレイ

『B＆B』の最大の特徴とも言える最大４人までの多人数同時プレイ。友だちと集まってワイワイおしゃべりしながらのプレイがすごく楽しい。

▲戦闘のバランス面でも多人数プレイが重要な意味を持つ。

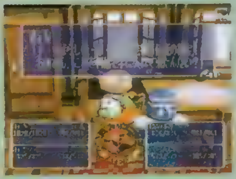
T・RPGばりのキャラメイク

キャラメイクでは、ネーミングはもちろんのこと、全８種類の職業、性別やキャラクターの性格、口調といった部分まで自由に選択可能だ。

▲実質16パターンものキャラクターが用意されている。

豊富に用意されたアイテム

このゲームに用意されたアイテムはなんと400種類以上！　ゆえにコレクション的な要素が強く、RPGファンには嬉しい限りだった。



▲レアアイテムを獲得するのが、何よりも嬉しかった。

『B&B』がさらに進化して　『バスターズ』の世界となる

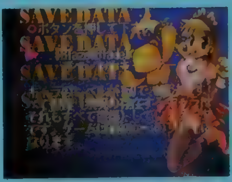
システム変更

『バスターズ』では、初心者が遊びやすく、上級者にはより快適なプレイをお届けできるようにシステム面が大幅に改良されているぞ。

▲アイテム交換なども可能になり、とにかく便利になった。

新しいアイテムを追加

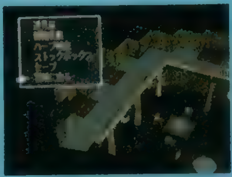
前作に登場したアイテムに加え、新アイテムがさらに追加されているぞ。どれも独創性に富んだ、すばらしいアイテムばかりになる予定だ！



▲発売中のDPS増刊（D７）に新アイテムのデータを収録！

道具屋オープン！

なんと『バスターズ』には道具屋が存在するということが判明！　お金さえあればいつでも好きなアイテムを購入することが可能になった。

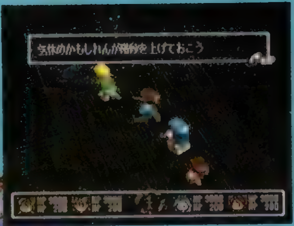


▲道具屋の登場を待ち望んでいた人も多いのでは？

ワクワク、ドキドキの新シナリオ＆壮絶なバトルロイヤル！

新たな冒険の舞台は？

前作同様、『バスターズ』の新たな冒険の舞台となるのは、魔道の暴走で太古の時代に滅びた「フォレシア」の遺跡。おなじみの宿屋を拠点にして、これまでに体験したものとは一味も二味も違う、まったく新しい謎に包まれたダンジョンを探索することになる。



◀▲それぞれのダンジョンには敵や仕掛けがいっぱい！　未知なる冒険がキミを待っているぞ。

夢の対戦モードがついに実現!?

育てたキャラクターのデータを使って対戦できるモードの存在が明らかに！　最大４人まで参加可能。持っているアイテムを奪い合う（予定）バトルロイヤルが楽しめるぞ。

Blaze&Blade Busters

ブレイズ アンド ブレイド バスターズ

ユーザーの声を採り入れた『バスターズ』の内容に迫る!

SYSTEM システム

前作のシステムが持つ欠点を見い出して改良、新しい要素を数多く導入することによって抜群のプレイ感覚をユーザーに提供してくれるぞ。ここでは、それらの要素を3つのポイントに分けて、詳しく紹介していくぞ。

1 画面レイアウトを見やすく改善 グラフィックも大幅に強化!

下の画面写真を見てもらえばわかるように『バスターズ』では、前作の画面レイアウトを見直すことにより、大幅な改良が加えられているぞ。より見やすく、よりわかりやすくするために、キャラクターのHPやMPなどの最低限必要なデータを画面下部に、コンパクトに表示している。前作の様に建物などによって死角が生じることはなく、物が壁などに隠れないよう調整されているのだ。さらに、視点をうまく使った演出効果にも力が注ぎ込まれ、ストーリーを盛り上げる趣向が凝らされているぞ。また、背景などのグラフィック密度が前作と比べて、1.5倍もパワーアップしており、見違えるほどキレイになった。これまで以上に臨場感あふれる『B&B』の世界をハッキリと感じ取ることができるようになったのはまちがいない!

▶キャラのステータスが下部にまとめられて、画面が見やすくなった。

▼マップの構造がわかりにくく把握するまでにかなりの時間を要するダンジョンが多かった。

▲左にある前作の写真と比べるとグラフィックの描き込みの違いがはっきりとわかるはずだ。

2 視点変更システム&システムウインドウの簡略化

▼今作ではR1ボタン1つでリーダーチェンジ可能。ゲームを中断することなくスムーズにプレイできる。

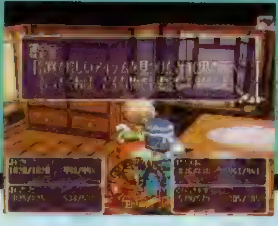
前作では、左右360度、上下、真上からの全体図など視点をさまざまな角度へと自由に変更できた。非常に便利で数多くの場面で役立つのだが、その反面、操作が面倒というデメリットも……。しかし、『バスターズ』では上下ロールを廃止して左右ロールのみに変更。ズームも3段階にわけるなど視点変更時の操作を簡略化して、プレイヤーの手をわずらわせることなく快適に遊べるようになったのだ。また、システムウインドウ、いわゆるメニュー画面で情報が引き出しにくかった前作に対して『バスターズ』では、それぞれの情報をわかりやすく簡潔に表示。メニューの切り替えもコマンド方式に変更されて（前作ではほとんどのボタンを使ってメニューを切り替えていた）少ない手順で簡単に情報を引き出せるのだ。

▲当時のメニュー切り替え時の操作に戸惑っていた人も多かったはず。慣れるまでに時間もかかったし……。

▲メニュー画面は構成自体が前作と違っていて、項目ごとに整理された情報が表示されるぞ。

3 アイテムがいつでも交換可能に!!

前作では、キャラ同士でアイテムを交換するには、アイテムを鑑定屋に鑑定してもらったうえで、オークションを活用し、お互いのアイテムを売買するしかなかった。しかし、この『バスターズ』では、ウインドウを呼び出せばパーティ内でいつでもアイテムを交換可能。しかも、宝箱から入手したアイテムは、その時点で名称や効果などが表示されるため、前作のように鑑定屋の元に持ち帰る手間が省けてとっても便利。



▶鑑定屋のおじさんがいなくなるのはちょっと寂しいかも…。

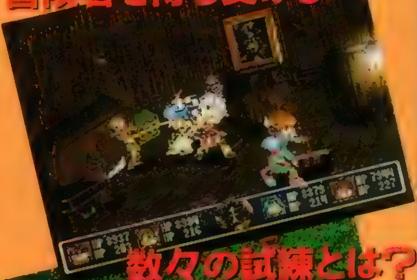
▼新しいアイテムを手に入れるたびに、鑑定屋の元に運ぶのは結構面倒だった。

▲宝箱を開けた時点でアイテムの種類がわかるようになっているぞ。ドキドキ……。

SCENARIO シナリオ

前作と違ってシナリオ自体のストーリー性が重視され、各シナリオが独立した１つの物語になっているぞ。また、シナリオの中に登場する新キャラクターにも注目しよう！

「もっとシナリオの数を増やしてほしい」というユーザーの願いが叶い、今作にはまったく新しいシナリオがいくつも用意されている。さらに、ストーリー性を重視し、それぞれが独立したシナリオで構成された〝１話完結〟のクエスト形式に変更。そのぶん、演出面なども強化されているので臨場感たっぷりの物語を満喫できるぞ！　また、前作のキャラのデータをコンバートしてプレイすると特別なイベントが見れるらしいのだが……。



冒険者を待ち受ける

数々の試練とは？

▲さまざまな趣向を凝らして、物語を巧みに演出！

新モンスターも登場！

ダンジョン内部には新手のモンスターたちが冒険者たちの行く手を阻む。しかも、プレイヤーキャラの総合的な強さに応じてモンスターの強さも変化するらしいのだ。前作では猛威を振るっていたキャラも新しいモンスターの前には赤子同然なんて可能性も…。でも、このことによって冒険の本質でもある緊張感が刺激され、よりスリリングなダンジョン探索を楽しめるようになるはずだ。

次々と迫り来る新たな強敵たち！

◀一瞬の油断が命取りになる!?

ITEM アイテム

前作には、武器や防具などを始めとした400種類以上にもおよぶ膨大な数のアイテムが登場している。『バスターズ』では、それらのアイテムに加えて、いくつもの新アイテムが追加されているのだ。また、新たに登場する便利な〝道具屋さん〟の存在も見逃せないぞ！

新しいアイテムが続々追加!!

『バスターズ』には、『Ｂ＆Ｂ』に登場した400種類以上ものアイテムに加えて、さらに独創的かつユニークな新しいアイテムが追加される。これでますますアイテムのコレクション的な要素が強くなったことは間違いなしだ。さらに、もしかしたらＤで募集したキミのアイテム（バランスを壊すようなアイテムはダメ）が登場するかもしれないので期待大だね。

▲どんなアイテムが登場するのか、今から楽しみだね。

待望の道具屋もできたぞ！

前作をプレイして「あのアイテムが今すぐ欲しい！」なんて嘆いていた人に朗報！　『バスターズ』には、道具屋が登場し、アイテムを自由に売買することが可能だ。これで、お金さえあればいつでも好きなアイテムを手に入れられるぞ。もしかしたら、道具屋が引き取ったアイテムが店頭に並べられ、預かり所のような役割も果たしてくれる可能性も？

▲道具屋の店主らしきこの人物はもしかして…。

T&Eソフトに直撃インタビュー!!

『バスターズ』発売が決定した、５月×日、DPS「Ｂ＆Ｂチーム」は、さっそくＴ＆Ｅへ取材に向かった。

DPS（以下：Ｄ）：さっそくですが、『Ｂ＆Ｂ』を作るきっかけとは何だったのでしょうか？

Ｔ＆Ｅソフト（以下：Ｔ）：純粋に４人同時に遊べるRPGを作ってみたいと思ったんです。

Ｄ：なるほど。しかし完全３Ｄで、これだけの作品を作るのには相当苦労したところも多かったのでは？

Ｔ：そうですね。１人で遊んでも４人で遊んでも面白いと感じるようにバランスを調整するのが大変でした。あと特に、苦労したのはやはりマップですね。３Ｄでカッコよく見せたいところを、どうやったらうまく見せられるかとか、「これ、イイよ！イイよね！」とかいって作ったマップがギリギリになって問題が起きちゃったりして……、その場で作り変えたなんてこともありましたし（笑）。

Ｄ：それは…お疲れさまでした（笑）。今作の『バスターズ』開発に際して最も気を付けている点は何ですか？

Ｔ：前作よりも快適にプレイできるように操作系を変更したり、画面を見やすくしたりとシステムを改良して、初めてプレイする人でも楽になじめるような作品にすることです。

Ｄ：最後に『バスターズ』の見所を教えていただけますか？

Ｔ：前作の『Ｂ＆Ｂ』をプレイしていて「オレのキャラLv9999で、もう無敵や！」という人でも満足してもらえるように、あっと驚くような強敵や仕掛けなどをたくさん用意しているので期待していて下さい！

▲『バスターズ』で採用されたプレイヤー同士のＶＳバトルも、『Ｂ＆Ｂ』ユーザーからの熱い要望があったからこそ実現した。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 3

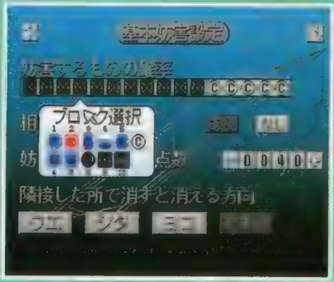
発売直前！ 最強の落ちモノPZG作成ソフトに迫る！

電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ！

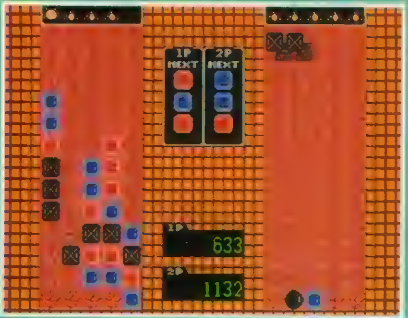
キミのアイデアを実現する、充実機能を満載した落ちモノPZG作成ソフト。発売直前の今回は、まずは、各機能の基本的な使い方をおさらいしておこう。

「落ちゲーやろうぜ！」の発売まで、あと少しだけど、どんな落ちゲーを作るか、考えたかな？

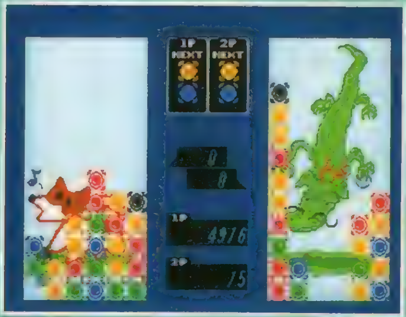
ルール設定の中心になるのは、ブロックを消す条件と、消すためにペアにするブロック、その条件を満たしたときに変化するブロックとなっている。ペアブロックと変化ブロックが、同じブロック、つまり消去となっていれば、わりとスタンダードだけど、この設定を工夫すると、変わったタイプの落ちゲーが作れるぞ。これまでにない落ちゲーをめざして、アイデアを練っておこう！



◀設定機能の操作は、いたって簡単。いろいろな設定を試しながら、アイデアを練ってみるのもいいだろう。



▲自信作が出来たら、賞金総額110万円の落ちゲーグランプリに応募しよう！ くわしくはP31で。



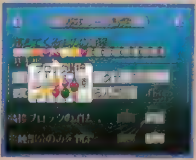
▲ルールにマッチした雰囲気作りも、大切なポイント。グラフィックツールやサウンド設定を使いこなそう。

各モードの機能を最終チェック！

エディット

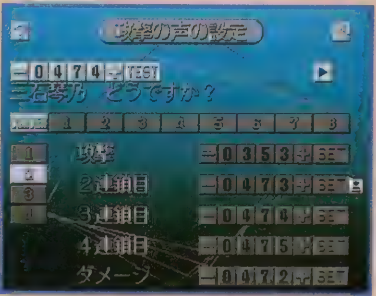
これまでにも紹介してきたとおり、さまざまな設定項目を用意したエディットモード。おおまかに言うとルール、グラフィック、サウンドの３つの要素がメインになるぞ。斬新なアイデアにオリジナルグラフィックの大作から、サンプルデータを基にした手軽な作品までいろいろ作れるのだ。

▲グラフィックを描くためのツールも、さまざまな機能を装備した本格派。



◀出現するブロックは、各色やおじゃまも含めて、10種類まで。ブロックごとのルール設定も可能だ。

▶ブロックから背景用まで、さまざまなサンプルグラフィックも収録。ＣＧが描けなくても大丈夫だ！

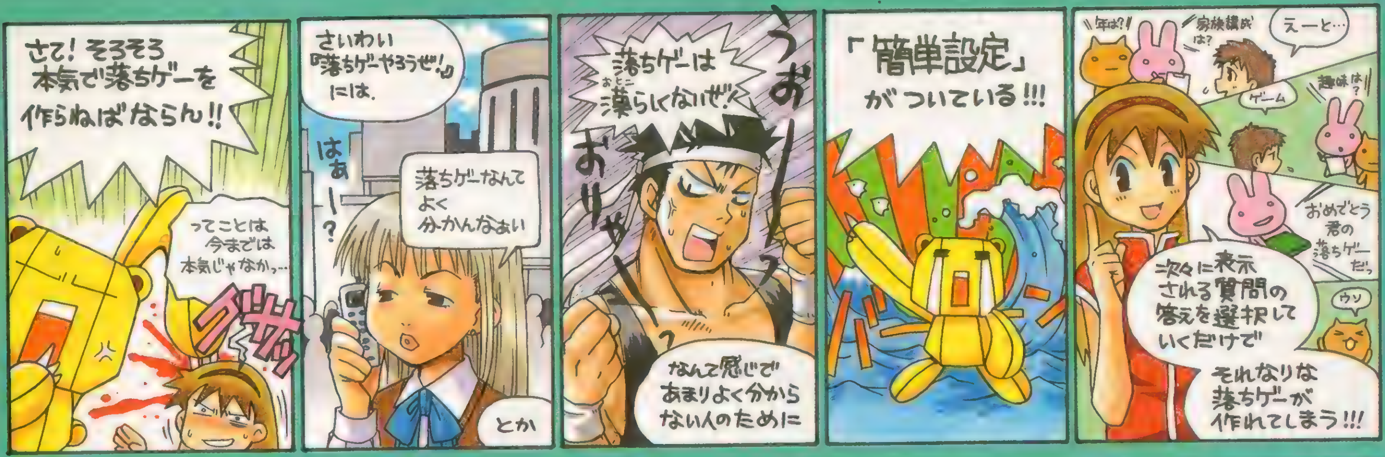


▲効果音やボイスを、場面ごとに設定。リアクションする場面のパターンも、選択できるのだ。

注意 作成したゲームデータを保存するときに、セーブの形式を選択してください。「大きい」では、15ブロック使用してすべてのデータを記録、「小さい」では３ブロックでロムシートとルール設定のみ記録します。

電撃コンストラクション
落ちゲーやろうぜ！
6/25 ETC ▶¥5,800 ▶メディアワークス
▶MC（3〜15ブロック）、マウス、MT、2P同時プレイ可

 ©MEDIA WORKS 1998 イラスト／岩瀬さとみ

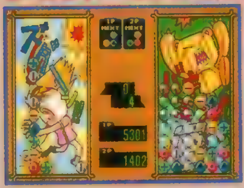


次のページへ続く→

サンプル

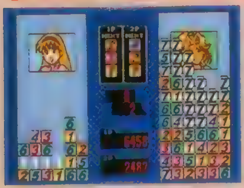
5本のサンプルゲームは、どれもちょっと変わったタイプの落ちゲーになっている。設定を見ることもできるので、自分で作るときの参考になるぞ。

1「おちゲーはじめて物語」



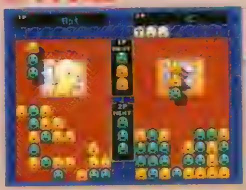
◀2個くっつけるだけで消えるブロックで、連鎖を組んでいく。簡単そうだけど意外にテクニックの必要な落ちゲー。

②「おちゲーはじめて物語1・2・3」



◀同じ数字をタテかヨコに3つ並べると、カウントダウンしながら消える。ちょっと難しめの、上級者向け落ちゲー。

3「大号泣」

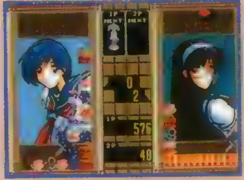


◀広めのフィールドに、横がつながっていると落下しないブロック。謎の背景キャラと同じく、クセのあるゲームなのだ。

4「るぷぷぷキューブ」

◀1個ずつ落ちてくるブロックを3個つなげて消していく。連鎖を作るには、相手からの攻撃によるおじゃまブロックも利用しよう。

⑤「ひざうえ20センチ」



◀女の子の制服と対になったアイテムをペアで消していく、ギャル系落ちゲー。登場するキャラも、制服にちなんだ女の子。

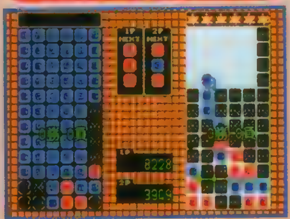
注意 「落ちゲーはじめて物語」に使用されているグラフィックデータは、CDロムに収録されています。自分で絵を描く場合、メモリーカードの容量の都合上、1キャラ分のみのアニメを作ることが可能です。

対戦

メモリーカードにセーブしたデータを持ち寄って、それぞれの作ったキャラ同士を戦わせることができるモード。ルールは1P側にセーブしたゲームのものになるので、あらかじめ確認しておこう。CPU同士での対戦は、自作ゲームに設定する敵キャラのための研究にも役立つはずだ。

▲キャラクターのデータは、各項目の"PLAYER"の設定が使用される。

CPUvsCPU



▲「思考設定」で作った思考パターンを使って、CPU同士を対戦させる。思考パターン設定の腕がものをいうぞ。

プレイヤー対戦

▲それぞれのメモリーカードのプレイヤーキャラを使って、プレイヤー同士で対戦するのだ。

注意 対戦時、背景キャラのアニメーションは、ユーザーシートにあるグラフィックを使用しているもののみ表示可能です。サンプルは「データ吸出し」を使います。

●6月15日発売の電撃プレイステーションD8にサンプルゲームの①と②が収録されているぞ。発売まで待てない人は見逃さないように！

こんな感じで「落ちゲー」を作るんです！

発売前に、もう一度落ちゲーを作るための基本的な手順をおさらいしておこう。始めからすべての機能を使いこなすのは難しいので、エディットの使い方を覚えるためにも、まず最初は簡単設定で作ったゲームをいろいろ、いじってみるのがいいだろう。

◀とりあえず、いろいろと試しながら使い方を覚えるのが手っ取り早いぞ。

①基本ルールを設定

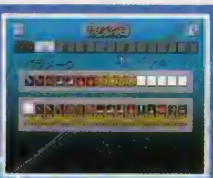
ブロックを消す方法や、出現ブロックの種類、落下してくるピースの形など、基本となるルールを設定。各項目は、基本的にスイッチを選択していくだけで設定できるので、なんとなく選択しながら、ノリで作っていくこともできるぞ。

▲ブロックごとの個別設定を使えば、ちょっと変わったルールだって作れる。

◀落下ピースでも個性をつけられるが、プレイしやすさも考慮しよう。

②対戦システムを設定

ルールの次は、1PvsCPUモードに登場するCPUキャラの思考や、キャラクター別の攻撃パターンを設定して、対戦ゲームとして遊べるようにしよう。2P対戦モードでも、使用するキャラクターを選択することができるぞ。

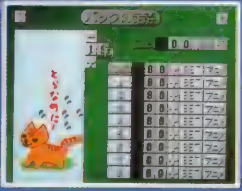


▲強いキャラから弱いキャラ、偏った戦法のキャラなど、個性がポイントだ。

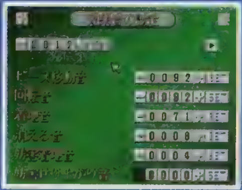
◀ボスキャラ用には、やっぱり強いパターンを作ってやりたいところ!?

③グラフィック作成&サウンド設定

グラフィックツールで用意したCGを組み立てて、背景キャラのアニメパターンや、ゲームの背景、タイトル画面など、ビジュアルの設定をする。右で解説しているグラフィックの容量にも気をつけて、ゲーム全体をコーディネイトしていこう。キミのセンスの見せどころだぞ。また、サウンドの設定も、忘れずにしておこう。



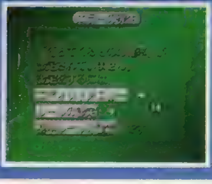
◀自作グラフィックなら、へっぽこでも楽しいぞ。



◀[illegible]

④「実行テスト」でプレイしてみよう！

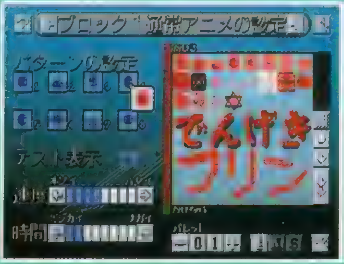
実行テストでは、データをセーブしなくても、すぐにゲームをプレイすることができる。また、制作途中でも設定を変えた場合は、テストプレイをしておいた方がいいぞ。こまめなチェックがポイントだ。



◀もちろん、最低限のルールを設定しておかないとプレイできない。

グラフィックの容量に注意！

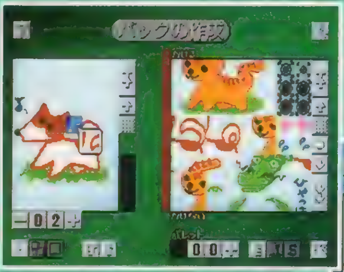
ゲーム中に表示するグラフィックは、ブロックのパターン、背景、タイトルなども含めて、すべて“シート”と呼ばれる範囲に用意されたものだけが使用できる。ここに描かれたグラフィックを組み立てて、実際に画面に表示するグラフィックを作るのだ。シートの容量は限られているので、アニメーションに凝りたい場合などは、全体の使用量を考えながら、最初にグラフィックを用意しておこう。



▲色違いのブロックなどは、パレットを変更すれば1種類のグラフィックでもOK。

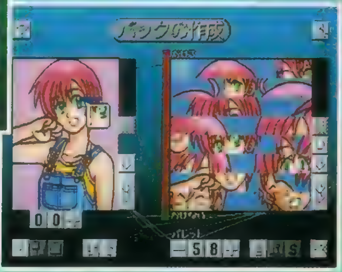
“ユーザーシート”と“ロムシート”

グラフィックシートには、ユーザーが自由に書き込めるユーザーシートと、CDに収録されたサンプルデータを読み込むロムシートがある。容量の節約には、ロムシートをうまく使おう。



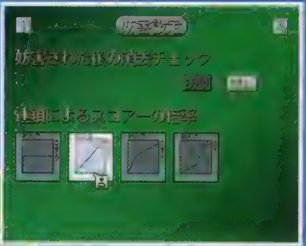
▲シートの絵をそのままではなく、組み立てて使うことに注意。アニメーションの作成には、絵の共通部分をうまく使うのがコツだ。

▶「はじめて物語」のサンプルキャラ並みのアニメーションとなると、メモリーカードの容量の都合上、1キャラ分がギリギリ。

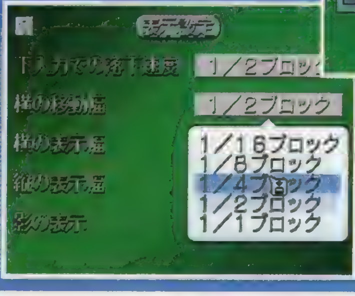


⑤「詳細設定」でさらに調整

対戦のバランスや、操作性など、テストプレイで気になった部分は、詳細設定の各項目で、納得のいくまで調整しよう。楽しめるゲームを作るためには、最初のアイデアと同じくらい重要な作業だぞ。



▲連鎖によるスコア倍率の設定は、対戦のバランスに大きく影響する。連鎖の組みやすさなど、ルールの性質に合わせて選択しよう。



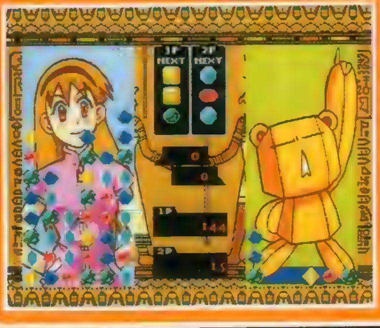
◀アニメーションの処理待ちや、ブロックの移動スピードなども調整することができる。テストプレイを重ねて、ちょうどいい設定を見つけよう。

落ちゲーグランプリもいよいよ開幕！

「落ちゲーやろうぜ！」の発売にあわせて開催される、空前絶後（ちょっとおおげさ）のコンテスト！　キミが作成した、オリジナリティあふれる自信作を募集するぞ!!　コンテストは、１年間の開催期間中に３回の審査をおこなって、毎回１〜３位に賞金が贈られる。さらに、４位以下の応募データも「電撃プレイステーションD」の付録CD－ROMに収録のチャンスが！　最終的に、すべての応募作の中から、審査員による選考と、Dでプレイした読者からの投票によって、グランプリと準グランプリ、電撃落ちゲー大賞を各１名ずつ決定。各回の審査では１位に５万円、２位に３万円、３位に１万円の賞金、そのほかに電撃王賞として１万円の賞金が贈られる。グランプリには賞金50万円、準グランプリには賞金20万円、電撃王落ちゲー大賞には賞金10万円が贈られる。

サンプルデータも活用しよう！

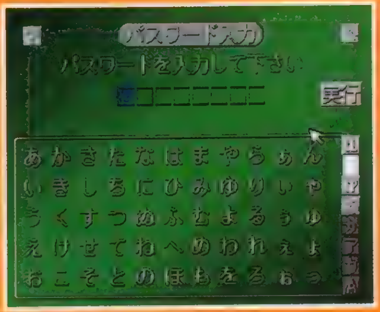
キミのアイデアを盛り込んだオリジナルゲームであれば、サンプルのグラフィックデータを使用したものでもOK！　プレイヤーキャラのアニメーションだけオリジナルで作成して、サンプルキャラと対戦させるなど、うまく使ってほしい。



◀でも、簡単設定をいじった程度のものでは、審査＆収録の対象にならないので注意。

セーブは「大きい」データで！

メモリーカードで応募するわけだけど、もちろんゲームは「大きい」データでセーブしておくこと。また、審査委員会がすぐにロードできるように、パスワードは設定せずに、空欄のままでセーブしておくこと。



◀このパスワード入力画面では、なにも入力せずにセーブしておこう。

応募要項

メモリーカードによる応募のみを受け付けます。「落ちゲーやろうぜ！」で作成したゲームデータを、「大きい」サイズ（15ブロック）でセーブしたメモリーカードと、あなたの住所、氏名を書いて、切手を貼った返信用封筒を同封して、下記のあて先まで応募してください。作品についてのアピールなどを同封してもOK。第１回審査の締め切りは、７月24日（当日消印有効）です。

あて先
〒101-8305　千代田区神田駿河台１－８
東京YWCA会館５F
電撃PlayStation編集部
「落ちゲーグランプリ」係

◀制作期間もたっぷりとれる。キミの自信作を待ってるぞ！

●電撃王賞及び電撃王落ちゲー大賞の受賞資格は、ゲーム関連の専門学校に在籍していることです。詳しくは電撃王をご覧ください。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
3

発売間近！ 期待高まる
格闘美少女育成SLGの魅力を徹底解剖！

みさきアグレッシヴ！

40人以上もの格闘美少女たちが、最強の座をかけて熱い闘いを繰り広げる育成ＳＬＧ『みさきアグレッシヴ！』。今回からはいよいよ、ゲームの内容を詳しく紹介するぞ。超うれしいプレゼントも要チェックだ！

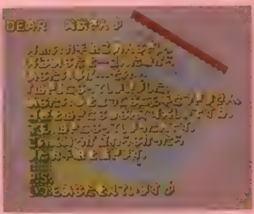
みさきアグレッシヴ！	
7月(予) 育成SLG	▶¥5,800 ▶翔泳社 ▶MC(2ブロック)

主人公
杠（ゆずりは） 美咲（みさき）
[illegible]

ゲームの進行チャートと合わせて『みさき』の楽しいポイントを大公開だ！

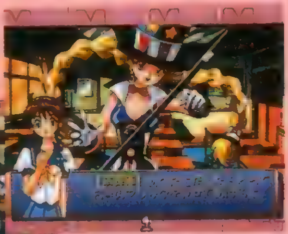
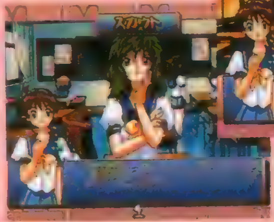
プレイヤーの好みを反映させられるチーム編成や、タクティカルバトルで雌雄を決する戦闘など、多彩な要素で構成される内容充実のゲーム展開も魅力の『みさき〜』。まずは、ゲームの中心である3つの楽しいポイントを紹介だ。

▲豊富に用意されている楽しいイベントも大きな魅力だ。

▼お約束のドキドキなイベントも盛りだくさん。


ゲームのPOINT 1 好みの美少女格闘家を仲間にできる

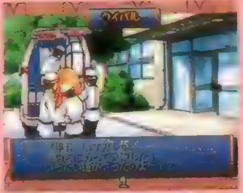
主人公の美咲を含む最大4人のチームを組んで、白百合学園最強を目指すこのゲーム。学園には40人以上の美少女格闘家が在学していて、プレイヤーは彼女たちの中から好みの人材を選んで、チームの仲間に加えられる。仲間にするキャラクターは能力で選ぶもよし、容姿で選ぶもまたよしだ。



◀▲美少女格闘家たちの個性は十人十色。魅力的なキャラばかりで、目移りするかも？

ゲームのPOINT 2 手段を選ばぬスリリングなゲーム展開

正々堂々と勝負を挑んでライバルを打ち倒すことだけが、最強への道にあらず。なんと『みさき〜』では、ライバルチームのメンバーを闇討ちしたり、不信感をあおってチームの結束を乱したりといった妨害工作で、状況を有利にできるのだ。もちろん相手も、さまざまな妨害工作で美咲のチームをおびやかしてくるぞ。

▲正攻法では勝てない相手も、妨害工作で陥れれば楽勝!?

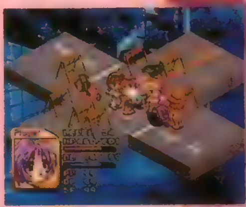


◀ただし、ライバルたちも妨害工作を仕掛けてくるので、油断していると足元をすくわれるハメに。

ゲームのPOINT 3 戦略性あふれるタクティカルバトル

ゲームの醍醐味(だいごみ)といえるライバルチームとの戦闘は、敵と味方がフィールドで入り乱れて戦うタクティカルバトルで行われる。味方キャラクターの長所を生かして戦いを有利に運ぶ戦略性と、必殺技や協力攻撃で一発逆転を狙う派手さを備えた、手ごたえのあるバトルが繰り広げられるぞ！

▶鍛錬を積んで勝てる自信がついたら、ライバルに挑戦！


▲バトルフィールドの種類は豊富。

必殺技炸裂!!

▶破壊力抜群の必殺技で敵をノックアウトだ！

しっかり覚えてね❤ ゲームの流れ

ゲームの最終目的は、タイムリミットの150日以内にすべてのライバルを倒し、学園最強の座をつかむこと。"鍛錬"や"仲間"などのコマンドを実行すると1ターン（1日）が経過し、ターンの繰り返しの中にさまざまなイベントが発生するかたちで、ゲームは進行するぞ。下のチャートはその流れを簡潔にまとめたもので、番号は次のページから始まるゲーム進行の詳しい解説に対応している。発売前の予習はこれでバッチリだ！

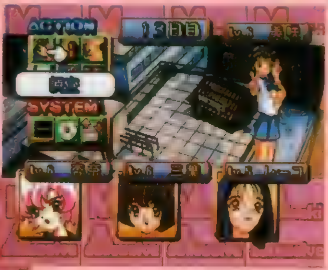
1 性格診断（必殺技決定）
↓
2 朝（行動の選択）
- 調査
- 鍛錬
- レポート → 妨害工作
- バトル
- 仲間 → 外交／解雇
- 人材 → スカウト／説得

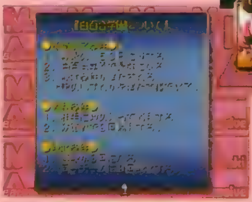
↓
3 放課後（ターン終了）
↓
学園最強になるか、ゲームオーバーの条件を満たすと
↓
4 エンディング

©1998 Shoeisha Co.,Ltd/Sugeeya/ZERO SYSTEM ※画面は開発中のものです

ゲームの流れを詳しく追いつつ『みさき』の魅力に大接近！

“白百合学園で最強になる”ことが最終目的の『みさき〜』だけど、その目標を達成できずにゲームが終わったとしても、それまでのプレイヤーのプレイ内容に応じてさまざまなエンディングを迎えることになるぞ。ここではゲーム開始からエンディングに到達するまでの流れを、プレイ手順を踏まえつつ詳しく解説していこう。





◀▲オープニングでは大まかなゲームのルールを教えてもらえる。ゲームの流れをしっかり把握して、最強目指して頑張るのだ！

1 性格診断（必殺技決定）

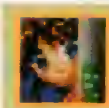
ゲームのプロローグにあたるオープニングが終わると、10個の質問をもとにプレイヤーの性格を分析する性格診断が始まる。その結果で、美咲が最初に取得している必殺技が決まるぞ。隣接した敵に大ダメージを与える“乱舞”や、離れた敵も攻撃できる“飛び道具”など、必殺技にはさまざまな種類がある。決定した必殺技にはプレイヤーの性格が反映されていて、面白いのだ。

▶10個の質問に答え終わると、性格診断の結果と最初に使える必殺技が表示されるぞ。

2 朝（行動の選択）

このゲームでは基本的に、1ターンに1つしかコマンドを実行できない。しかし“調査”だけは、他のコマンドと併用することができるぞ。また“レポート”のコマンドは、調査を実行してライバルチームのレポートが届いた後でないと、実行できないのだ。

調査



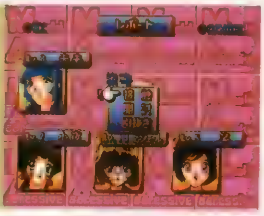
美咲にライバルチームの調査をさせるコマンド。次のターンから、調べたライバルチームの情報を細かくチェックできる。

鍛錬

チームのメンバー全員の技を磨き、パラメータをアップさせる。鍛錬を重ねると、新しい必殺技を修得することもある。

レポート

調査のコマンドで調べたライバルチームの情報をチェックする。また、このコマンドで調査中のチームにのみ、妨害工作が可能。



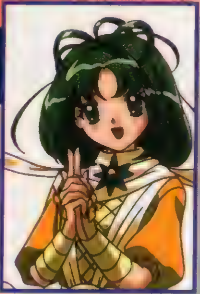
美咲の前に立ちはだかる手強いライバルたちを紹介！

強者がつどう白百合学園の中でも、最強とうたわれる格闘家。それが、ここで紹介するライバルたちだ。彼女たちは美咲が学園最強となるために、必ず倒さねばならない相手だぞ。ライバルに挑戦して勝利を収めると、破れたライバルはチームを解散してフリーになる。以降はそのライバルも、説得して美咲のチームに加えられるようになるのだ。

▶昨日の敵は今日の友。倒したライバルを仲間にできれば、とても心強い。

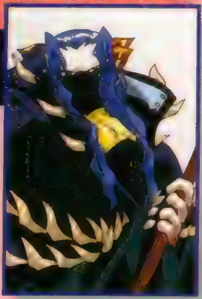
ライバルNo.1 葉隠（はがくれ） 凪（なぎ）

忍者の名門“葉隠流”の忍術を使う“くノ一”。素早く相手に接近して一撃を加える、スピーディーな戦法を得意とする。葉隠流といえば……。



ライバルNo.2 天草霧子（あまくさきりこ）

学園を一歩踏み出せば、レディースのリーダーという恐いお姉さん。接近戦が身上のパワーファイターで、超破壊力の必殺技を切り札に持つ。

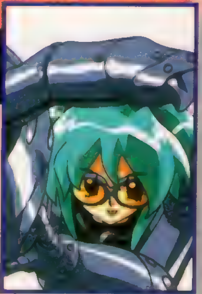


ライバルNo.3 氷川未来（ひかわみらい）

夜空にあまねく星々と言葉を交わす、ちょっぴりアブナイ美少女。戦闘は不得手だが、味方をサポートする能力にかけては右に出る者なし。

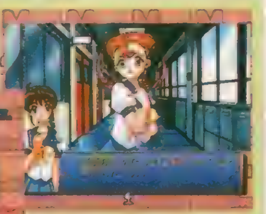
ライバルNo.4 佐伯（さえき） 瞳（ひとみ）

自作のプロテクターに身を包んで戦う、超越した頭脳を持つ天才少女。あらゆる能力に秀でており、遠、近どちらの戦闘もそつなくこなす。



バトル

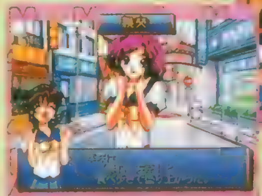
ライバルチームに勝負を挑むコマンド。ただし、場合によってはライバルチームに勝負を断られるときもある。その場合、1ターン損をしてしまうのだ……。

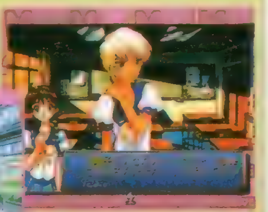


◀▲万全を期して勝負を申し込む！　果たしてライバルは受けてくれるか……？

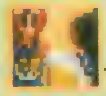
仲　間

チームの仲間と友情を深めたり、逆に仲間を解雇したりするコマンド。友好度が低い仲間はライバルチームに引き抜かれるおそれがあるので、仲良くしておく必要がある。



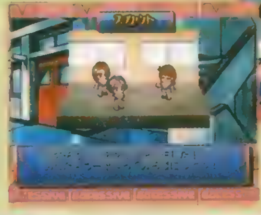


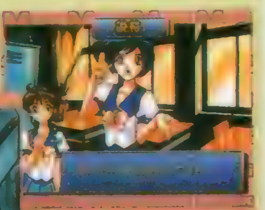
◀▲役に立つ仲間は大事にし、使えない仲間は即解雇。ときには心を鬼にすることも必要。



人　材

フリーの格闘家をスカウトしたり、強いと噂の格闘家をチームに入るよう説得したりするコマンド。鍛錬を積んで美咲の実力と魅力が上がっていれば、成功しやすくなる。

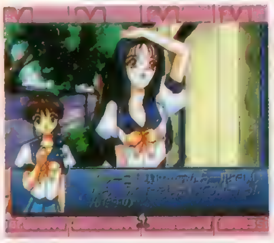




◀▲地道なスカウト活動と根気強い説得が、人材集めの極意なのだ。

3 放課後（ターン終了）

コマンドを実行する前後には、イベントが発生することがある。イベントの内容は、仲間のキャラクターと楽しく会話することや遊びに行くといったものから、ライバルチームが現れて、美咲に挑戦してくるなど多種多様。闇討ち、引き抜きなどの妨害工作と、スカウトや説得といった人材集めの結果もイベントで知らされるのだ。何もイベントが起こらなかった場合は、そのまま次のターンに移る。



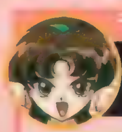
▲イベントが起こるタイミングは朝と放課後。チームの組み合わせなど、プレイヤーの状態によってさまざまなイベントが発生する。

4 エンディング

ゲームオーバーになる条件（ライバルチームに3連敗する、150日が経過するなど）を満たすか、学園で最強になると、エンディングを迎える。なんと、エンディングは20種類以上も用意されているぞ。

▶プレイ内容が悪ければ、恐怖（？）のエンディングが待っているのだ。

ライバルNo.5

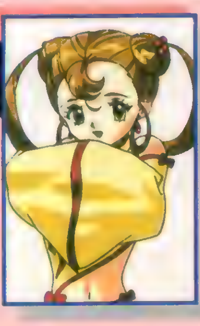


浅香（あさか）　萌（もえ）

動物をこよなく愛し、人間を忌み嫌う少女。戦闘では持ち前のスピードで敵をほんろうする。語尾に“にゃん”がつく独特の口調が特徴的。

ライバルNo.6

楊（ヤン）　麗花（レイファ）

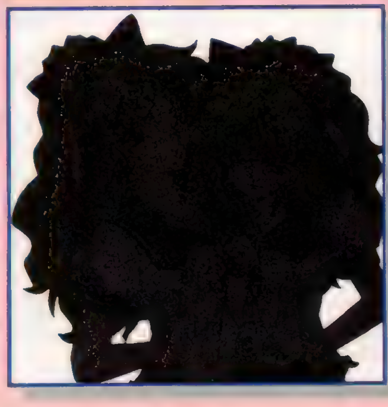


格闘と料理の両方において優れた才能を持つ、中国出身の美少女格闘家。見た目とは裏腹にパワーがあり、うかつに近よると手痛い一撃をくらう。

ライバルNo.7

？？？

そして、白百合学園にはもう1人、最強の名を欲しいままにする謎の格闘家が存在する。彼女への挑戦権を得て見事打ち破れば、晴れて美咲が最強の座に着けるのだ。



必見！ スペシャルROM&トレカをプレゼント!!

「みさき」のスペシャルROMとトレーディングカードを各5名、計10名様にプレゼント！　ハガキに住所、氏名、電話番号、希望のプレゼント1つと、好きな言葉（なんでも）を書いて、下のあて先まで！　しめ切りは、7月9日、当日消印有効。

スペシャルROM！

「みさき」の使用原画やイベントビジュアルデータがたくさん詰まった、非売品のスペシャルROM！

トレーディングカード

40人以上の美少女格闘家たちを1人占め！　1日中眺めていても飽きないトレカ、54枚のフルセット！

あて先

〒101-8305
（株）メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
みさきでGO！係

※当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
4

ステキなオープニングムービ

オリジナルテーマソングにのって ヒロインたちが華麗に舞うよ♥

センチメンタルジャーニー

Sentimental Journey

一独占公開!!

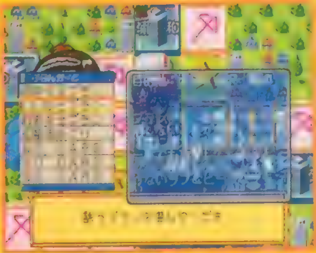
とびっきりイカした女の子の魅力と世界観で、多くのファンから支持を受けている人気の『センチメンタルジャーニー』。今回は、本誌独占公開となるオープニングムービーのビジュアルカットを大紹介！　PS版オリジナルのテーマソングに合わせて、かわいらしい彼女たちの姿を見ることができるぞ。また、ゲーム内容もバッチリフォロー！　基本的なゲームの流れから女の子を奪い合う熾烈な戦いまで、ゲームの魅力を余すことなくお見せしましょう!!

センチメンタルジャーニー

7/23(予) TBL	▶¥6,800(予)　▶バンプレスト
	▶MC(ブロック数未定)、MT、4P同時プレイ可

12人のヒロインを奪い合う恋愛バトルボードゲーム

このゲームは、4人のプレイヤー（人数が揃わない場合はCOMが担当する）で進めていく、スゴロク形式のボードゲーム。それぞれのプレイヤーは、12人のヒロインの中から目標となる女の子を選んで一緒に旅をしていく。1つの旅が終わると次の旅…といった具合に女の子と旅を繰り返し、ヒロインたちの好感度を上げるのが目的。誰かが規定の旅の数に達するとゲームが終了し、その時点で一番多くの好感度を集めているプレイヤーが勝ちになるのだ。ここでポイントになるのが〝好感度〟で、プレイヤーに対する好意の他、相合い傘のイベントや旅を終えたヒロインの数、旅の感想が順に影響してくる。恋のバトルでトップを取るためにはライバルの恋路をジャマすることになるので、対戦がとっても熱いのだ。



▲◀ほかのプレイヤーと好みのタイプが重なったときは、血の雨が降るかも。でも、やっぱり好きな女の子と他人が旅をしていたら、悔しいもんねっ!!

▶あ〜らら、女の子が泣いちゃった。悲しませちゃダメだぞ。◀女の子を誘ってOKの返事がもらえれば、旅をすることができる。

おジャマキャラの花子さんに気をつけろっ!!

▲花子さんは、勝手に日本全国を移動して回るのだ。彼女が近くにいるときは、近づかない方がいいかも。

ジャマ者は、なにもライバルだけじゃないぞ。このゲームにもボードゲームには付き物のおジャマキャラが登場するのだ。名前は〝花子〟さん。名前こそカワイイものの、その姿形だけでなく彼女が巻き起こす災害は、ほかのプレイヤーにとって脅威になる。花子さんに接触したプレイヤーは〝花子島〟と呼ばれる異空間に飛ばされ、不幸な目を過ごすことになる。また、強制的に彼女へ貢ぎ物をするイベントがあるんだけど、これが5つ貯まると〝花子坂〟という大災厄が日本全国を襲うのだ。コワ〜イ。

C マーカス／サンライズ・三菱商事　C BANPRESTO 1998

『ジャーニー』のお楽しみ要素をチェック!!

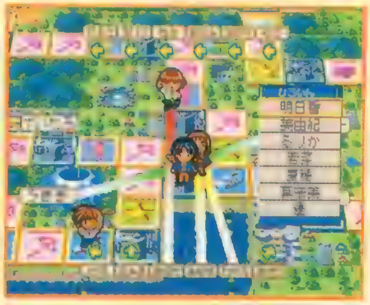
ここでは、『センチメンタルジャーニー』がどんなゲームなのか、システム面を中心に紹介していくぞ。ボードゲームとしての基本は押さえつつ、このゲームならではのお楽しみ要素もちゃんと用意されているから、充実した内容に期待がもてるのだ。特にイベント関係は要注目だぞ！

主人公 4タイプから選択

各プレイヤーは、まず4タイプの主人公の中から自分のキャラクターを選択する。それぞれの主人公は見た目こそ違うが、女の子に対しての有利不利は特に設定されていない。こうしないとハンデが付いてしまい、スタート時がフェアーでなくなってしまうからね。あまり気にせずに選ぼう。

▲▶プレイヤーキャラには、自由に名前を付けることができるのだ。

マップ 日本全国を舞台に大バトル!!



▲▶お目当ての女の子がどこにいるのか、ひと目でわかるようになっているぞ。

ゲームがスタートすると、12人のヒロインと各プレイヤーキャラは日本全国の都市にランダムで配置される。マップが広いため、ヒロインがどこにいるのか全体を把握することが困難。そこで役立つのがマップ機能だ。ヒロインの居場所が矢印で表示されるだけでなく、名前を指定すれば簡単に場所がわかるぞ。

マス さまざまな仕掛けが待ってるぞ

スゴロクと同じく、マップ上に配置されたマスに止まるといろいろなイベントが発生するようになっている。マスにはさまざまな種類があり、イベント系だけでなくカードが購入できるショップや恋人の神社、女の子との思い出が刻める相合傘など、ゲームを進めていくうえでとても重要な役割を果たしているのだ。どこに止まるかは、振ったサイコロの出目で決まるから、ルートを確認しながら進もう。

◀相合傘のマスで思い出を刻めば良いことが！

イベント

個人、または全体に影響をもたらすイベントのマス。

都市

各都道府県に配置されている。メダルがもらえるぞ。

相合傘

木や石碑などにヒロインとの相合傘が彫れるのだ。

フェリー乗り場

フェリーに乗って海を移動し、近道ができるのだ

実際に対戦でプレイしながら、ゲームの流れを紹介するぞ！

さて、第1回「センチメンタルジャーニー」"ヒロインまるごとGETだぜ！"杯がスタート！ このページの担当ライター＆編集でもあり、「センチ」[illegible]好きの2人が、COMを相手に対戦プレイを繰り広げるぞ。表面上は協力しているようだが――どうなることやら――。

担当ライター（以下ラ）「まずは主人公のタイプから決めましょう」

担当編集（以下編）「オレ、[illegible]はいやだからまじめな「インテリタイプ」にしよーっと。[illegible]ちゃんもタイプそうだし……」

ラ：「（自分は[illegible]いくぜ～……）別にタイプはゲームに関係ないですよ」

編：「いいの！ オレはそう思ってるの！」

そして自分の名前を入力すると、プレイする順番がランダムで決定される。次にランダムで5枚ずつカードが入った袋が表示され、その中から好きな袋を選ぶ。そして、いよいよゲームスタート！ 全国にランダムでヒロインたちが配置された……。

編：「いかん！ [illegible]ちゃんは九州の[illegible]だ！」

ラ：「スタート地点は、[illegible]だからかなり遠いですなぁ……私は近くにるりかがいるので、彼女を狙おうっと」

▲女の子は[illegible]

▲花[illegible]島に飛ばされたピーンチ！ この[illegible]不運が続く……トホホ。

2位を目指す[illegible]後目に、ラとCOMたちは、近くの女の子を誘い旅行へ出発。

ラ：「相合傘を[illegible]いたときの女の子の顔がカワイイです」

編：「…………」

ラ：「あっ神社マスに止まりました。お祈りを……それっ。るりかとの親密度がアップ！ ラッキーです」

編：「――――」

ラ：「――今どこですか？」

編：「広島のあたり」

ラ：「この短時間にけっこう進みましたね」

編：「メダルを使いまくって、サイコロの数を増やしたからね。おかげでカードも買えない[illegible]生活だ」

ラ：「おや、COMがイベントマスに止まりましたよ――おっ！ [illegible]イベントだ！」

編：「なにい！ [illegible]ちゃんは？」

カード

特殊カードの使い方がポイント！

カードは全44種類あり、一度に最大で7枚まで持つことができる。カードの種類によって攻撃、防御、アイテム、特殊などの効果があり、戦いを有利にするためには必要不可欠なものだ。基本的にマップ上にあるショップでカードを売買することができる。また、このほかに全35種類のプランカードというのがあり、これは女の子を旅行へ誘うために必要なのだ。

◀ショップでカードを購入。場所によって売っているカードが異なる。

▲女の子が気に入りそうなプランカードを使って女の子を旅に誘うのだ。

イベント

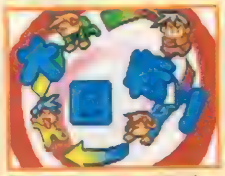
ワクワクのイベント!!

イベントは全35種類が用意されていて、止まるマスによって内容が変化する。イベントには自分が得をする個人ラッキー（12種類）に加え、不幸が訪れる個人アンラッキー（11種類）、プレイヤーキャラ全員が影響を受ける全体イベント（12種類）がある。特に全体イベントは、他のプレイヤーが止まっても自分に"何か"が起こるので、オチオチしていられないのだ。また1Pモードでは専用のシナリオイベントが用意されていて、一枚絵のビジュアルと音声でイベントが進んでいくぞ。お楽しみに！

▲イベントが発生すると、ウインドウ内にビジュアルが表示される。

▲旅行プランの目的地の代わりになってくれる。

▲全てのプレイヤーのカードを集めて、平等に配る。



▲ヒロインたちの位置がシャッフルされるのだ。

▲問答無用で恐怖の花子島へ飛ばされてしまう。

メダル

メダルでいろんなモノが買える

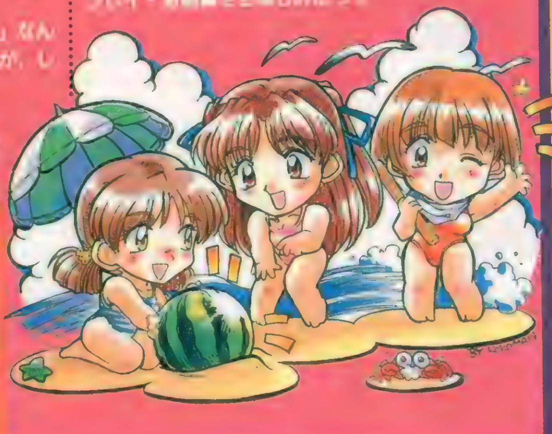
メダルは最大で30枚まで持つことができ、ショップでカードを購入するときやダイスの目に特殊な効果を出す場合など、さまざまな条件で必要になってくるぞ。メダルは、マップ上のメダルがもらえるマスに止まったり、都市を通過あるいは旅の目的の都市に到着したときに一定数もらえるのだ。いざというときにメダルがない……なんてことがないように！

◀現在持っているメダルの数は、常に確認しておくといいぞ。

▲メダルを使えば、サイコロの数を増やすこともできるのだ。

う：「そのかは……ホワ、すぐ近くでした。[illegible]は……僕と入れ替わって帰宅です」
僕：「……………ひどい」
う：「せつなさカードは無いんですか？ それなら好きな女の子を自分の所に呼べるのに」
僕：「あっ、あった――それを早く言えー！」なんとか[illegible]との旅行に出発した僕。だが、しかし――
僕：「花子さんに捕まってしまった」
う：「早く、おはらいマスに止まって、脱出しないと、好感度が下がってしまいますよ」
僕：「そうは言っても、サイコロの目がっ!!」
う：「メダルを使えば――」
僕：「ないっ！」
はたして、僕と[illegible]の愛の運命は!? 第2回リプレイ・[illegible]をお楽しみに!!

▶[illegible]プランカードを使えば[illegible]旅行[illegible]のだ



『センチメンタル』インフォメーション

この『センチメンタルジャーニー』には、プレミアムCD "パラレルシーズン" が同梱されるのだ。CDの内容はドラマ形式になっていて、春夏秋冬それぞれに3人のヒロインが和気あいあいと、いろんなことについて話している。詳しい内容については、製品版を買ってのお楽しみ！ ファン必須のアイテムだぞ。

◀▲CDの収録は和やかな雰囲気の中、すでに終了している。どんな内容なのか、早く聴いてみたいね！

まだまだ続く

本誌独占スクープ!!

時をかける少女

注目のストーリー展開&フィールドマップを公開!!

きっかけはラベンダーの香り
時の狭間で揺れる少女は
過去への階段を降り始める……

時をかける少女	
夏予定 AVG	▶¥5,800 ▶バンダイ
	▶MC(1ブロック)

Ⓒ筒井康隆／ダイナミック企画 Ⓒ「時をかける少女」製作委員会
ⒸBANDAI 1988　マップイラスト／NDO

FIELD MAP フィールドマップ

重要スポットを押さえたフィールドマップを公開！

ストーリー序盤の舞台である南鎌倉高等学院と、南鎌倉町（1991年）のマップを公開！

【南鎌倉高等学院】

主人公の芳山和子と友人たちが通うこの学校は、物語の発端となる場所だ。夜な夜な現れる幽霊の調査に参加した和子は、理科室でラベンダーの香りに包まれる……。

●1年B組の教室

和子のほかに、親友の神谷真理子や深町一夫も在籍しているクラスの教室。ここから物語が始まる。

●職員室

クラス担任の山形先生に会える。一夫の居場所を聞きに立ち寄ることになる。

●音楽室

学校における幽霊話のメッカといえば、やはり音楽室。寂しげなピアノの音が鳴り響く？

●美術室

美術の授業に使われる彫刻や絵画が置かれている教室。幽霊調査中に中に入ってみると……。

●理科室

幽霊調査に参加した和子は、ここで幽霊を目撃。

●写真部

ジャーナリスト志望の真理子が所属する部。

●超科学研究同好会

幽霊調査を計画した怪人物、神田がいる。

STORY ストーリー

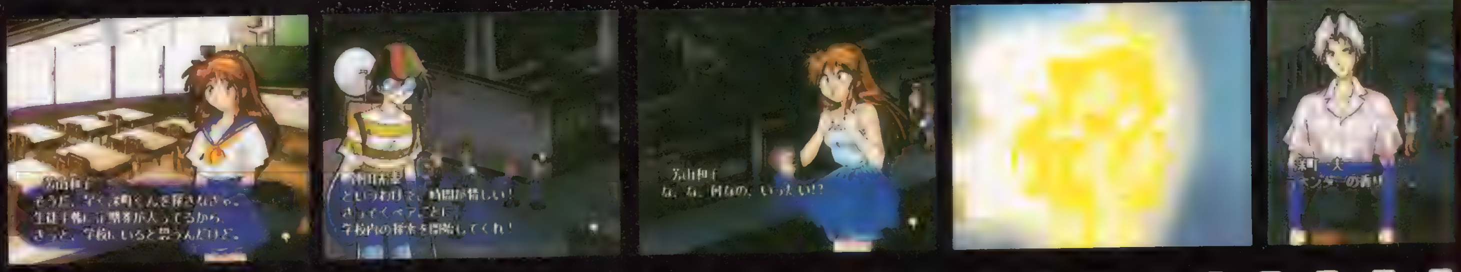
思わぬ事件に巻き込まれ、少女は時を超える……。突然の急展開を迎えるストーリーに大接近!!

現代風にアレンジされたストーリーが、大きな見どころの1つであるPS版『時をかける少女』。今回の記事では前号に続いて、そんな注目のストーリーにスポットを当てていくぞ。実際にプレイするときに[illegible]

～ストーリー序盤のあらすじ～

1991年、7月6日（土）の放課後。クラスメートの深町一夫といっしょに南鎌倉町で下車した和子は、帰路の途中で、仲の良い花屋の女主人が引っ越しの準備をしているところを見かける。突然の話に寂しさを隠せない和子に、女主人はラベンダーの押し花を添えた「しおり」を手渡した。

その日の夜。以前から計画されていた幽霊調査に参加するため、和子は深夜の学校へ。メンバーが揃い、一夫とペアになって校内を調べる和子。そんな中、彼女は理科室に1人残されてしまい、そこで幽霊を目撃して気絶するのだった。甘いラベンダーの香りに包まれるのを感じながら…。



【南鎌倉町】

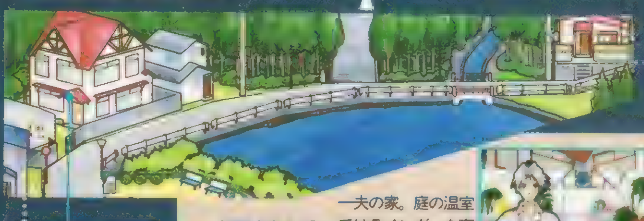
にぎやかな商店街と、閑静な住宅街が同居する南鎌倉町。少しずつ近代化が進むこの町で、和子たちは暮らしている。

●福梨不動産

土地の転売で莫大な利益を上げている。次は映画館の土地を狙っているようだが……。

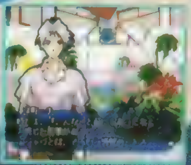
●喫茶コボタン

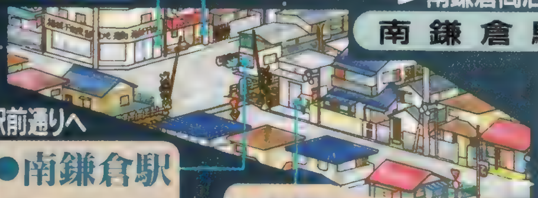
和子たちの行きつけの喫茶店。真理子が浅倉吾朗と２人でいることも。



●深町家

一夫の家。庭の温室ではラベンダーを育てている……。





●南鎌倉駅

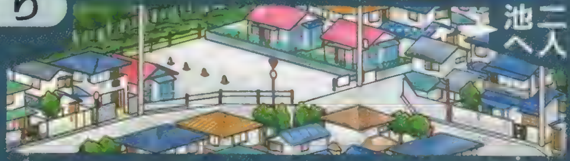
和子たちが通学に使う路線の駅。

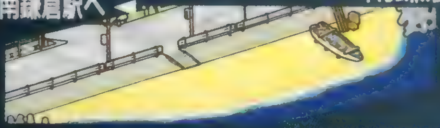
●南鎌倉派出所

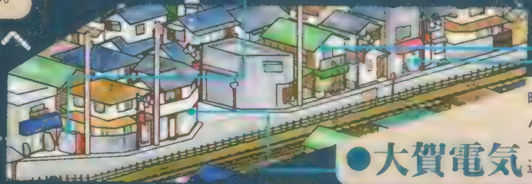
町の治安を守るための派出所。新任の警察官がいる。

●木目書店

無愛想な店員がいる書店。頼まれた本を買いに立ち寄ることに。







●八百源

きっぷのいいおじさんが営む、新鮮さがウリの八百屋。

●大賀電気

町の電気屋さん。主人はオヤジギャグを連発する。

●ナカジマ洋品店

和子と顔なじみの、オシャレ好きなおばさんが経営している洋服の店。

SCENE

映画館での出来事／命の危険にさらされるとき、タイムリープの能力が発動する！

SCENE 1.「火災発生！焼け落ちる映画館」

幽霊調査の日から２日が過ぎた月曜日。和子は土曜日の夜遊び（？）の罰として、放課後に買い物をするハメに。買い物をすませて帰宅したその夜、南鎌倉町は突然の地震にみまわれる。そしてその直後、街に消防車のサイレンが鳴り響いた！

▶主人が大切にしていたフィルムごと、映画館が全焼してしまう……。

和子をかばった一夫は……!!

▶映画館から帰る途中、和子と一夫は不動産屋の車に襲われる。そして、和子をかばった一夫が犠牲に！

▶車にはねられる寸前、和子は不思議な感覚に襲われる。

SCENE CHECK 不動産屋のチンピラ２人

このシーンのポイントになるのは、不動産屋のチンピラ２人組。不動産屋が映画館の土地を欲しがっていたという事実と、２人が火事の現場にいたこと。この２つの要素から導き出される結論は１つなのだ。

▶２人は不動産屋で、不審な計画を立てていた。

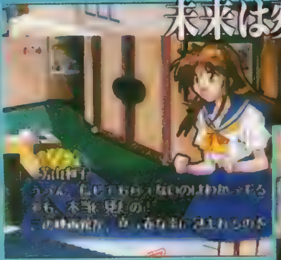
◀不動産屋の計画を知る和子を、口封じに殺そうとする。

映画館での出来事（タイムリープ後）/繰り返される日常にとまどう和子

SCENE 2.「時間跳躍 ―タイムリープ― 7月8日をもう一度」

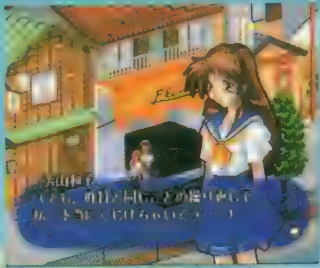
未来は変わるのか？

自動車にはねられそうになった瞬間、不思議な感覚に襲われた和子。気が付くと彼女は、南鎌倉駅の前に立っていた。状況を把握できず戸惑う和子に、妹の友子が歩み寄り、以前に頼まれたものとまったく同じ内容の買い物のメモを手渡す……。



▼不動産屋にも乗り込んで、社長と手下を問いつめるが……。

▶映画館の主人に火災の警告をする。



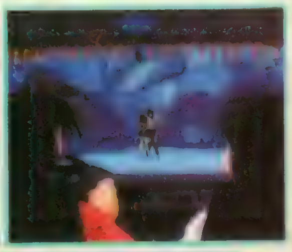
▶▼買い物を進めるうちに、和子は月曜日の放課後に戻ったことを確信する。

▶消防車のサイレンを聞き、和子は映画館へ向かう。

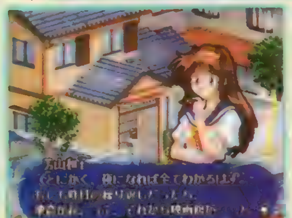
しかし火災発生！

SCENE CHECK 運命は繰り返される…？

火災こそ防げなかったが、和子の努力で映画館の主人が大切にしていたフィルムは守られた。しかし、帰路につく和子と一夫を、再び不動産屋の車が襲う。一夫をかばって車の前に立ちはだかる、和子の運命は……？



▶未来を変えるべく奔走した和子。その努力は報われるか？



◀繰り返される悪夢の瞬間！2人の命は風前の灯!?

電撃特報 DENGEKI SCOOP 6

物を作り出す楽しさにのめり込む新感覚RPGの続編『エリー』。超期待のこの作品にカッコイイ男性キャラが新登場！　どこよりも早く紹介するぞ。さらに、開発資料のオープニングストーリーも完全入手。その内容を掲載するとともにキーワードを抜き出し、今作の設定を探っていく!!

新キャラクターイラスト独占入手!!

今回、新たな冒険者として登場のダグラス。昨年の武闘大会では、初参加ながら準決勝まで行った優秀な剣の腕の持ち主だ。打倒エンデルクの筆頭候補と噂され、彼自身もそれを目指している。これはますます盛り上がりそうだね。

▲ダグラスが騎士隊長エンデルクに勝つ日はくるのかな？

野望を秘めた若き聖騎士

ダグラス・マクレイン
Dagllas Merain

- ●19歳
- ●７月13日生まれ
- ●177cm・68kg

２年程前に、シグザール王国の北方に位置するカリエル王国から移民してきた青年。曲がったことや理屈っぽいことが嫌いな熱血漢だ。現在、騎士隊の一員として城正門を守っている。

オープニングストーリー

西の地平に陽が沈み、シグザール王国王都ザールブルクに鐘の音が鳴り響く。１日の終わりを告げる鐘の音に、今日は特別な意味が込められていた。それは王立魔術学校「アカデミー」の入学試験の終了を意味しているのだった。

そのアカデミーの入口で、少々野暮ったい服をまとった１人の少女がうずくまっていた。

「あ～ぁ……。どうしよう……」

少女は傍らにあった石を投げた。転がる石は、アカデミーから出てきた女性の足下で止まった。

「あなた、どうしたの？」

少女は呼ばれて、目の前の聡明そうな女性を見上げた。見れば少女の頬は涙で濡れている。

「あの……あたし、アカデミーの試験を受けに来たんだけど落っこちちゃって……」

少女は涙をこらえながら、そっと答えた。

「そう……残念だったわね。あなたお名前は？」

「エルフィールです。エルフィール・トラウム」

それを聞くと、女性は手に持っていたファイルを開いてめくり始めた。

「私はイングリド。アカデミーで教師をしているの。……あら、あなた受かっているわよ」

「えっ……？」

「あなたは条件付きの合格だから、掲示板ではなくてフロアの隅に名前があったはずよ」

エルフィールは思わぬ言葉に耳を疑った。

「え、え、条件付きって……？」

「アカデミーが全寮制なのは知っているわね？ でも合格ラインぎりぎりの生徒は、１人で生活するという条件で合格にしているの。寮生と違って勉強しながら働かなくてはならないのよ」

イングリドは少女の顔色を見ながら続ける。

「とても大変なことよ。お金を稼ぐ方法もそうだけど、何かあったときに助けてくれる仲間を見つけないと。……やっていける自信はある？」

「ないです。でも、やらなきゃならないんです」

エルフィールは小声だが強く言い切った。そのとき静かに秘める闘志をイングリドは感じた。

「ねぇ、なぜアカデミーを受けようと思ったの?」

＊　＊　＊

エリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士2～

年末予定 RPG	▶¥5,800(予)　▶ガスト
	▶MC(1ブロック)　AC(DS対応)

エリーのアトリエ
ザールブルグの錬金術士2

©GUST CO.,LTD　illustration 桜瀬琥姫／山形伊佐衛門
※画面写真はすべて『マリーのアトリエ Plus』のものです。

「おぉ、悪魔の仕業としか思えぬ……」
　ロブソン村の長老は思わず天を仰いだ。いたるところでうめき、苦しみ、横たわる人々。数十人ほどの村は、原因不明の伝染病に襲われていた。中でもエルフィールの容態は悪化の一途を辿り、最悪の方向……〝死〟へと向かっていた。
　そんな折、村に1人の女性が現れた。見慣れぬ服、長い金髪、不思議なデザインの杖……。彼女は村の雰囲気を察して協力を申し出た。
「わかったわ、まかせて！」
　長老の説明を聞くと彼女は小瓶を取り出し、その青く透明な液体をエルフィールに飲ませた。
　それから2日後の朝、エルフィールは何事もなかったかのように目覚めたのだった。長老と神父が、伝染病から村を救った女性のもとへと向かうと、彼女はすでに旅支度を終えていた。
「あぁ、あなたにお礼を言わねば……」
「その様子だと、あの女の子治ったみたいね」
　長老に代わって神父が口を開く。
「あなたは容易く病を治してしまわれた。アルテナ様の遣わされた神の子としか思えませぬ」
「そんな大げさな者じゃないわよ。あたしはただの錬金術士。旅の途中で偶然寄っただけよ。本当はまだいたいけど、あたし急いでるんだ」
　そう言うと、彼女は荷物を持って歩き出した。
「で、では、せめてお名前だけでも……！」
　朝日を受けて、振り返った金の髪に光が走る。
「あたしの名前はマルローネ」

＊　＊　＊

「あたし、結局その人の顔を見てないんです。神父様から聞いたのは、マルローネって名前と錬金術士だってことだけ。あの病気を軽々と治してしまったって聞いて……。あたしもあの人みたいになれたらいいなぁって思ったんです」
　イングリドは自分が今、複雑な表情をしていることに気づいていなかった。……マルローネ。教え子の中で一番出来が悪く、卒業までに9年かかった問題児。だが一番成長したのもまた彼女。その教え子が見知らぬ土地で頑張っている。そして彼女に助けられた少女が目の前にいる。
　イングリドは運命の巡り合わせを感じていた。
「……決めたわ。あなたは私が面倒を見ます」
「ええっ？　い、いいんですか？」
「いいのよ。錬金術士になりたいんでしょう？私が管理している空き家に住むといいわ」
「実はあたし、本当に錬金術士になりたいのか、よくわからないんです。ただ、誰かがあたしを頼りにしてくれる、そんな人になりたいんです」
　イングリドは、自分に言い聞かせるように喋るエルフィールを見て、断定的な口調で言った。
「……それでいいのよ」
　その言葉にエルフィールは元気を取り戻した。
「あたし、やってみます。ここまで来たんだもん。このまま引き下がりたくないです」
「それじゃ家に案内するわ。1年近く放置してあったけど……掃除くらいは自分でやるのよ」
「掃除はあんまり得意じゃないです」
　イングリドはその台詞を聞いて、エルフィールが誰かに似ていることに気がついた。
（そう……あの子に似ているのね。前の住人だったあの子、マルローネに……）

キーワードから導かれる『エリー』の輪郭

ザールブルグ——舞台

　このゲームの舞台となるのは、中世ドイツの雰囲気を持つ街ザールブルグだ。魔術や錬金術といった新しい学問を教えるアカデミーをはじめ、酒場、武器屋、城などがある。今作ではこのほかに、女神アルテナを信奉する教会と、一風変わった装備品を扱う武器屋が加わるのだ。エリー（エルフィール）が住む工房ももちろんここにあるぞ。

▲今作では、街の中で移動できる場所も増えるのだ。

アカデミー——期間

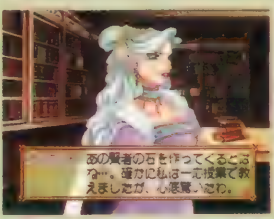
　今作のゲーム期間は、エリーがアカデミーに入学してから卒業するまでの4年間。前作の主人公マリーが授業や研究をサボり倒していたため落ちこぼれだったのとは違い、エリーは白紙の状態からのスタートとなる。しかし、ゲームでは学園生活が描かれるわけではなく、アカデミー以外の生活をどのように過ごすかがメインなのだ。

▲マリーは落ちこぼれだったけど、エリーの成績はキミしだい。

イングリド——人間関係

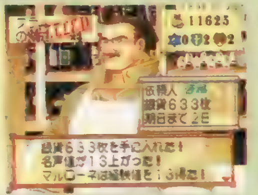
　エリーと同じくイングリドの生徒にノルディスが登場する。またイングリドのライバル教師も現れ、その生徒がアイゼルとなる。教師間の事情も絡み、3人にさまざまな感情が芽生えそう。

▶成績トップのノルディスは、エリーの親友となるぞ。
▶お嬢様のアイゼルは、ノルディスを巡ってエリーをライバル視する。


◀イングリド先生のライバルになる教師ってどんな人なのか、続報が楽しみだね。

1人で生活——依頼

　生活するために、エリーは錬金術の知識を生かしてお金を稼ぐことになる。酒場で依頼を受け、期限内にアイテムを作って報酬を得ていくのだ。今作では依頼の幅も広がり、「眠れるようになる薬」という依頼に対して、睡眠効果のあるアイテムなら何でもOK、というような漠然とした依頼内容も加わったりするらしいぞ。



▲今作では依頼をこなすと、名声のほかに信頼度もアップする。

仲間——冒険者

　アイテム作成に必要な材料は街の周辺で集めるのだが、街の外にはモンスターなどが出没するので危険極まりない。そこで、酒場などで冒険者を雇い、護衛してもらうのだ。お金はかかるが、仲間にした冒険者と仲良くなれるという利点もある。冒険者は12人が登場する予定。ノルディスとアイゼルを仲間にすることも可能だぞ。

▲序盤から助けてくれるハレッシュは今作でも頼りになるのだ。

空き家——調合

　ゲームの拠点となるエリーの工房は、前作でマリーが5年間過ごした場所だ。しかし、今回の工房は増改築が施され、前作より若干広く使えるようになっている。エリーはここでアイテム作成を行うのだ。アイテムの作成にはレシピ、ブレンド、オリジナルと3種類の調合方法があり、作ったアイテムは見た目の〝品質〟と性能の〝効力〟という2つのパラメータで評価される。総合点が高いアイテムを酒場に持って行けば、報酬も高くなり名声も上がるのだ。

◀新しい工房は、妖精さんをいっぱい雇っても狭く感じることはないと思うぞ。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
7

独占スクープ

高解像度CGと彫り込まれたテキストが見事に融合し、まるで小説を読むかのように展開する恋愛ノベルアドベンチャー登場！　初公開となる今回は、本誌でもお馴染みC次郎氏デザインによる4人のヒロインを公開!!

風の丘公園にて

風の丘公園にて

9月(予) AVG	▶¥6,800(CD2枚組)	▶テクノソフト
	▶MC(ブロック数未定)	

超高画質CG&学園ラブストーリーで綴る恋愛ノベルアドベンチャー登場

未月こよみ
KOYOMI MIZUKI

主人公のクラスメイトで、外国から転校してきた帰国子女。物静かだが少し風変わりで、時折不思議な言動をすることがある。そのはかなげな容姿とさりげない気配りで、転入早々、学園のマドンナ的存在となる。以前から主人公のことを知っていたらしい。(CV：河本明子)

「オレ、キミのことよく知らないし……」
「私も、キミのことよく知らない」
「はあ……」
「だから、知りたいな」

ゲームのポイントをチェック

キャラクターデザインは本誌でもお馴染み!! ——C次郎氏

ゲームのキャラクターデザインを担当するのは、本誌GoGoRPGの扉絵でお馴染みのC次郎氏。独特な雰囲気を持った繊細で美しいCGで、数多くの読者を魅了してきた人気CGイラストレーターだ。コンシューマーゲームのキャラクターデザインとしては、これが念願の初登場ということになる。ゲームでの活躍を待ち望んでいた人にとっては嬉しいニュースだよね。しかも、キャラクターデザインだけにとどまらず、なんと氏自らゲーム本編のCGを直接描き下ろしているとのこと。ファンは期待するしか！

©1998 Technosoft Co.,Ltd.

川奈深雪
MIYUKI KAWANA

主人公と同じ学校に通う、1つ下の従妹。明るく優しい性格で、わりと世話焼きな所がある。ちょくちょく主人公の家にやってきては家事を取り仕切っている。母親のいない主人公にとってはまさに生命線ともいうべき存在。(CV：半場友恵)

「べ、別に違わないわよ！ あたしがご飯作ってあげてるのは、お母さんに言われて仕方なくなんだからね!」
「はいはい、わかってるよ、感謝してます」
「……わかってないよ」

母親が芸能プロダクションを経営しており、半ば無理矢理アイドル歌手をやらされている。しかし本人はピアニストを志望しており、放課後はよく音楽室でピアノを弾いている。(CV：天野由梨)

「ステージの上ではいつも"みんなこんばんわー、ユウでーす"なんてことやってるのよ、私……おかしな感じでしょ」
「私……ホントは、ピアノがやりたかった……」

YU SHIKIMACHI
式町夕

主人公とは、中学生時代にクラスメイトだった女の子。見た目だけならそれなりに女っぽいが、勝ち気で男勝りな性格で、その言動は乱暴にしてガサツ。ひと言会話しただけで、見た目の好印象もすっ飛んでしまうタイプ。主人公とはちょっといい雰囲気になったりすることもあるが、本気か、からかっているのか判断に迷うことになる。そんな彼女ではあるが、実は末月こよみの兄に密かな憧れを抱いており、主人公と一緒にいるときでも、つい「あ～あ、これが末月君だったらなぁ～」などと、思わず本音が出てしまうこともある。しかしまだ本気でアタックするつもりはないようだ。(CV：荒木香恵)

「けっきょく賭けは、あんたの勝ちね。で、何が欲しい?」
「何って急に言われてもな。うーむ……」
「ねぇ、キス1回で、どう?」

MIZUHO NATUKI
夏樹水帆

簡単な基本システム+3つの新システム

ゲームはテキストタイプのAVGで、画面に表示されるテキストを読み進めることでストーリーが進行していく。もちろん、選択肢によって物語が変化するマルチストーリーだ。また、下のような独自のシステムも満載している。

ダイレクトヒロインセレクト

[illegible]

プロフィールノートシステム

[illegible]

リアルタイムリアクション

[illegible]

電撃特報
DENGEKI SCOOP
8

告白だけでは終わらない

『卒業Vacation』や『個人教授』などでお馴染みの毎日コミュニケーションズの最新作を大公開！　この『Mystic Mind〜揺れる想い〜』は、「好きな娘に告白して想いを成就すればハッピーエンド」という今までよくあった恋愛ＳＬＧとはひと味違う。なんと告白はいつでもできるし、ひと目惚れ（逆告白）や交際、別れ、ふた股などなど、恋愛に関わるあらゆる要素を詰め込んだ意欲作なのだ。今回は魅力的なキャラをメインに紹介していこう！

Mystic Mind 〜揺れる想い〜	
9 13 恋愛SLG	▶¥6,800（CD2枚組）　▶毎日コミュニケーションズ ▶MC（1ブロック）、マウス対応

圭とめぐみの恋愛ストーリー

イメージイラスト独占公開！

主人公はこの2人のどちらかを選択

このゲームの最大の特徴は、ときめくような恋愛を異なる視点から楽しめるということ。男女どちらを選ぶかによって、物語の展開やイベントが変化するのだ。

葛城　圭
KEI KATSURAGI

男性のプレイヤーキャラ。不器用で鈍感、だけど努力家という、見た目はごく普通の高校生。（CV：遠近孝一）

河合めぐみ
MEGUMI KAWAI

女性のプレイヤーキャラ。表裏のない元気な少女で、誰からも好かれている。圭と同じで鈍感。（CV：桑島法子）

Mystic Mind
〜揺れる想い〜

©1998 Mainichi Communications,Inc./Family Soft CO,LTD.

恋愛ＳＬＧの新たなカタチがここに

ゲームシステムはスケジューリングによって主人公を育てていくオーソドックスなタイプなのだが、好きなときに告白できるところが今までの恋愛ＳＬＧと大きく違っている。その結果、交際が始まったり、破局を迎えたり、ヨリを戻したりと、今までにないシチュエーションが楽しめるようになっているのだ。

▲圭をプレイヤーとして選んだ場合、めぐみはメインキャラの１人として登場するぞ。

イベントも盛りだくさん！

▶顔が赤いのは熱のせいだけ？　それとも……。

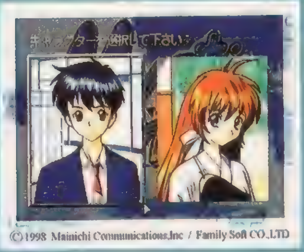
◀ふたりがイイ感じの場面でスケベ男参上！　根は悪い奴じゃないけれど、今だけは出会いたくない相手⁉

▼ときにはこんなおいしいシチュエーションもある。男女一緒の寮だけに、何が起こるかドキドキもの！

恋愛を盛り上げてくれる様々なイベントは、豪華声優陣によるフルボイス仕様。修学旅行やデートといったお約束のイベントはもちろん、圭とめぐみそれぞれに固有イベントも用意されているぞ。ちなみに両主人公共通のイベントでも、視点が変わって新たな発見があるかもしれない⁉

STORY

ある私立高校に転校してきた葛城圭が「双葉寮」に入寮するところから物語は始まる。男女が一緒に暮らすという寮生活に戸惑いを覚える圭。そして、彼の名前を聞いて密かに胸を躍らせる１人の少女がいた。彼女の名前は河合めぐみ。はたして、２人の間には何があるのだろうか……？


©1998 Mainichi Communications,Inc / Family Soft CO.,LTD
▲恋愛ＳＬＧではちょっと珍しいマルチ主人公。たまには異性の立場になって恋愛を楽しむのもいいかもね。

主人公をとりまくメインキャラクターたち

あこがれの対象だったキャラも、プレイヤーの性別が変われば恋のライバルに早変わり！　ここでは、ゲーム中に登場する８人のメインキャラのプロフィールを最新ビジュアルと共に紹介しよう。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
9

Little Lovers SHESOGAME

リトルラバーズシーソーゲーム

パソコンのデスクトップを
彩った少女たちが
TBLになって
PSにやってくる!

パソコンで人気のリアルタイムコミュニケーションソフト『リトルラバーズ』が、なんとTBLになってPSに登場！　家族から恋人へ……あでやかな転身をとげた彼女たちに注目しよう!!

6人の少女との
胸ときめく
ラブストーリー

Little Lovers
SHESOGAME

冬予定 TBL	▶価格未定　▶NTT出版／日経映像
	▶MC(ブロック数未定)

魅力あふれる6人の"小さな恋人たち"!!

パソコンのデスクトップ上で女の子と同居！　内部時計とリンクした、ある種デジタルペット的な楽しみ方ができたパソコン版『リトルラバーズ』。パソコンで熱い支持を受けたこのゲームが大幅に趣向を変え、なんとＴＢＬになってＰＳに登場！　プレイヤーは彼女たちと同じ学校に通う男子学生となって、白熱する恋のさや当てを展開することになるのだ（パソコン版で彼女たちのお父さん、あるいはお兄さんとなった人にとっては、少々複雑な気分……!?）。さらにこのＰＳ版には、パソコン版に登場した３人の女の子の他、新キャラを３人追加！　新旧含めて、どの女の子もいずれ劣らぬ個性派ぞろい。きっと好みの女の子が見つかることだろう。気になるゲーム内容に関しての詳細は、今後の記事を待って欲しい。

松浦くるみ　Kurumi Matsuura

[illegible]　いつでも元気いっぱいの女の子。男女問わず、誰とでもすぐに仲良くなれる。学校では陸上部に所属し、ハイジャンプの実力はかなりのもの。ただし、勉強は[illegible]ダメ。

日向さゆり　Sayuri Hyuga

[illegible]可憐な女の子だが、それを鼻にかけることもなく、誰からも好かれている。だが、なぜか恋やクラブ活動に関しては消極的。

冬月あや　Aya Tougetsu

人付き合いが苦手で、まともに口をきこうともしない、どこか陰のある女の子。実は[illegible]ちょっといいところ、[illegible]ている。

桜井ゆきえ　Yukie Sakurai

PS版オリジナルキャラ。特に目立つ存在ではないが、頑張っている人に弱く、献身的に尽くすタイプ。そんな彼女は、野球部のマネージャーとして部員のために頑張っている。

神藤ゆりか　Yurika Sindo

PS版オリジナルキャラ。ルックス、スタイルともに抜群で、モデルとして雑誌に載ったこともあるほど。もちろん、男子からの人気は非常に高い。だが、性格的にはワガママで、[illegible]の女の子。

荻原なな　Nana Ogiwara

PS版オリジナルキャラ。[illegible]

パソコン版『リトルラバーズ』とは？

パソコンの内部時計にリンクし、デスクトップの中で女の子が生活している……という、リアルタイムコミュニケーションゲーム。プレイヤーは兄、または父となり（これはあくまで呼称で実際に血のつながりはない）、彼女たちと同居生活を送るという設定。ゲームに登場する女の子は３人いるが、同居できるのは１人だけ。『リトラバ』本体だけで同居できるのは３ヵ月だけだが、別売りのキャラクターCDを買えば、その女の子と１年間、同居できる。

▲頻繁に会話すれば、ドンドン仲良くなれるのだ。マメにアクセスしよう。

©1998 日経映像・ＮＴＴ出版　※画面写真はすべてパソコン版のものです。

電撃特報 DENGEKI SCOOP 10

ついにわかった『ノア』の舞台と幻想的な世界観

ロールプレイング本来の意味を持つ、自由度の高いRPG『黒い瞳のノア』。そのゲーム画面を初公開だ！『ノア』のファンタジックな世界観と基本設定を紹介していくぞ。

新イラスト独占公開!!

このゲームの主人公は、14歳の少女ノア。魔神の呪いによって石に変えられてしまった幼なじみを救うために旅立つ、強い意志の持ち主だ。ノアは女神ニルから授かった魔法の力を生かして、幻想世界シエルグリスを冒険していくぞ。

ところで、イラストのノアの右肩に乗っているムササビの「トト」にもご注目。ゲーム中には登場しないけど、『ノア』のマスコット的な存在の可愛いヤツなのだ。

黒い瞳のノア
〜シエルグリス ファンタズム〜

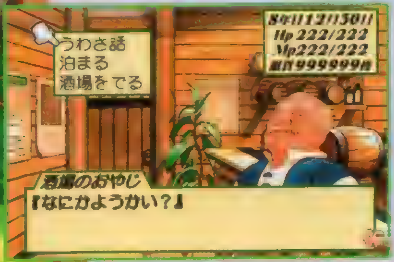
秋予定	▶¥5,800(予) ▶ガスト
育成SLG	▶MC(ブロック数未定)

 ©GUST CO.,LTD

冒険の舞台となるのは
セルエステス王国

出発点はノアの故郷シャムール村

ノアが旅する世界は、剣と魔法のファンタジー世界だ。冒険の舞台となるのは、幻想大陸シエルグリスの南東に位置するセルエステス王国。左のマップの右上にあるシャムール村が、ノアの生まれ育った村であり、ゲームのスタート地点だ。ノアはこの国で情報を集めたり、ギルドの依頼をこなしたり、はたまたダンジョンに挑んだりして冒険を進めていくのだ。セルエステス王国にはたくさんの都市や村、神殿や塔、そして遺跡などが存在し、さまざまなイベントがプレイヤーを待っているぞ！



◀宿屋と兼業している酒場には、何かとお世話になるだろう。うわさ話も無料で聞けるぞ。

リザードマン

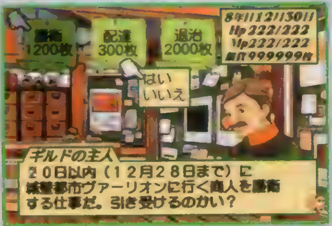
戦闘システムは どうなる!?

戦闘画面の赤いバーは敵のHPで、黄色いバーはタイムゲージと呼ばれるもの。個々のキャラの素速さに応じてタイムゲージの溜まるスピードが変わっていて、そのゲージが溜まった順から行動していくというシステムだ。また戦闘中は召喚獣を3体まで呼び出して、戦いに参加させることができるぞ。

▲心強い仲間になってくれる召喚獣は、50体以上登場するのだ。

どこに行くのも何をするのも自由！

このゲームでは、魔神を倒すという最終目的までに至る道のりを、プレイヤーが好きなように進めていくことができる。ギルドから依頼された仕事をしてもよし、ダンジョンで宝探しをしてもよしと、どのイベントを選んでも自由なのだ。



▲都市にあるギルドでは、多種多様な依頼が用意されているぞ。ノアの行動しだいで発生するイベントが変化したりすることも。

ノアの旅に影響を与える冒険者たち

セルエステス王国にはノアと同じように、それぞれの目的で旅を続けている冒険者たちがいる。旅の途中では、そんな彼らとの出会いも待っているぞ。冒険者はノアと一緒にパーティを組むことはないが、冒険上のヒントをくれたり、イベントに関わってきたりするのだ。

都市や村は出会いと別れの交差点

◀冒険者は、NPC（ノンプレイヤーズキャラクター）のようなものなのかな？

さらに
2人の冒険者も!!

前回（Vol.64）では4人の冒険者を紹介したが、今回ではさらに2人のキャラを公開しよう。この2人もノアの旅を手助けしてくれる存在だが、実はある条件が揃わないとノアの前には登場しないキャラなのだ。いわゆる隠しキャラみたいなものだけど、どんな条件下でどのように関わってくるのか、興味をそそるよね。

コペリーナ♀ ………15歳

武者修行の旅をしている元気な女の子。通称コペ。武術道場師範の父、エンチャンター（付与魔術士）の母に、幼い頃から武術と魔術の使い手として鍛えられている。夢は父の道場を継ぐこと。

ジェノ♂ ………26歳

最高の歌を創り出すことが夢という、優男の吟遊詩人。奏でる音色は魔法と同等の効果を持ち、動物を操ることもできる。柔らかで気品ある物腰から貴族の出身かと思われるが、いっさいは謎である。

エンジェル

DENGEKI SCOOP ▼ PuchiCarat

電撃特報 DENGEKI SCOOP 11

とってもキュートなPZG

『プチカラ』の

ブロック崩しの要領でボールを操って、天井からぶら下がっているストーンにぶつけて壊していく。誰でも気軽に楽しめるPZG『プチカラ』のPS オリジナル要素を大公開！ さらに、キャラクター人気コンテストの結果とオリジナルグッズの当選者も発表するぞ。

PuchiCarat
プチカラット

6.25 PZG	▶¥4,800 ▶タイトー
	▶MC（1ブロック）／AC（DS）対応／マウス／ボリュームコントローラ

プチカラ人気投票結果発表!!

オリジナルグッズはマグカップに決定♥

短い応募期間にもかかわらず、多数の応募に大感謝！ 結果はイラストの通りで2位：パール&デール（40ポイント）、3位：ペリードット（30ポイント）。そして2位に倍近くの大差をつけて、シーモンド（72ポイント）が堂々の第1位を獲得したぞ。また、グッズの人気は1位：マグカップ、2位：目覚まし時計、3位：テレカと予想外に堅実なアイテムに落ち着いた。制作には多少時間がかかるけど、当たった人は楽しみに待っていてね。

当選者発表!!

長野県	小林隆志くん
千葉県	長森和美さん
兵庫県	増田健一くん
神奈川県	松川未央さん
愛知県	宮前　剛くん

▼超綺麗なイラストを送ってくれた人もいたぞ。

たくさんのおハガキありがとう

プチカラット PuchiCarat

©TAITO CORP 1997,1998 イラスト／香宗我部 恭偵

新要素&キャラコン結果発表！

オリジナルモードを紹介するんだな～

アーケード版にも以下の１～２で紹介しているモードがあったけれど、ＰＳ版ではさらに新要素が追加されているぞ。しかも、自機の幅調整やボールキャッチ機能といった、初心者向けの便利なオプションもあるのだ。

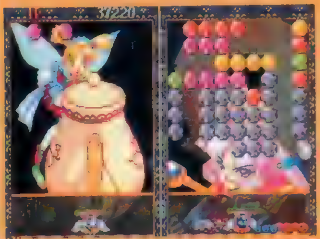
必見！PSオリジナルOPアニメーション!!

新1素　おはなしもーど

COM戦の合間に12個の秘石をめぐる物語が挿入される「おはなしもーど」は、初心者向けの「練習」と通常モードの「アーケード」を完全移植。また新モードの「オリジナル」では専用のオープニングアニメを追加。さらに、倒した相手の攻撃パターンが使えるようになっているぞ。

▶攻撃パターンに不満があったキャラもこれでバッチリ！

▼「オリジナル」では合間の演出ＣＧも新しくなっているぞ。



◀ストーンが画面下のラインを割ったらゲームオーバー。

新2素　うでだめしもーど

アーケード版でお馴染みの段位認定モード。ＰＳ版では３段階の難易度の中で、さらに３つのレベルに分かれているぞ。しかも、すべてのレベルをクリアすると、イイコトがあるかも!?

▶難易度が高いほど、ストーンを壊すノルマも増えていくぞ。

▲画面内のストーンをすべて壊すとパーフェクトボーナス。オマケＣＧも見られます。

新3素　たいむあたっくもーど

全50ライン分のストーン（一定時間で数段ずつ、合計50段下がってくる）を、いかに早く壊すか競うモードだ。難易度は４段階用意されていて、レベルが高いほどストーンの迫ってくる時間も早くなってくる。

◀画面右には、現在のライン数と時間が表示されるぞ。

新4素　ずんずんもーど

ストーンがデッドラインを越える（＝ストーンに押しつぶされる）まで、ひたすらプレイするエンドレスモード。気力と体力が続く限り、ハイスコアにチャレンジ！

▲ストイックなモードに似合わず、画面右端ではＳＤキャラたちが愉快なリアクションを見せて楽しませてくれる。

ハードボイルドが加速する!!

新ステージ&新キャラ、最新画像が一挙に公開された『メタルギア』！　今回は、新着画像とともに、その物語をもう一度確認してみるぞ。

メタルギア ソリッド

9/3（予） 3D・ACT	▶¥6,800　▶コナミ ▶MC（ブロック数未定）／AC（DS対応）

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR® SOLID

メタルギア ソリッド

ゲーム序盤に登場する ステージをダイジェスト紹介!!

米国核兵器保存庫で繰り広げられるソリッドの死闘!!

ステージ紹介に入る前に、「メタルギア」のストーリーを振り返ってみよう。舞台となるのは、アラスカにある米軍の核兵器保存庫。その保存庫が、現役特殊部隊で構成されるテロリストに占拠された。そのうえ、24時間以内に彼らの要求に従わなければ、核攻撃を開始すると宣言したのだ。このテロリストたちの暴挙を阻止するため、ソリッドは単身保存庫に潜入することになる。テロリストの警戒が厳しいため、地上からの潜入は不可能。そこで、ソリッドは海中から保存庫への潜入をはかるのだった…。

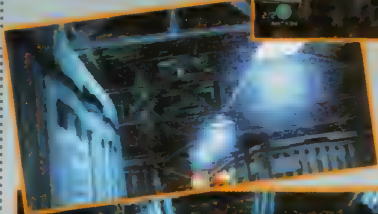
▲オープニングデモで、水路から物資搬入ドックへ向かうソリッド。ここから決死の潜入が始まる。

現在判明しているステージはこの2つ！ 敵の目をかいくぐり、保存庫を目指せ！

STAGE0 物資搬入ドック

オープニングデモのあとにくるステージがここ。敵の数も少ないので、ここでソリッドの動きを覚えよう！

▼敵と戦う必要はない。隠れてやりすごそう。



◀時間がたつと、エレベーターが降りてくる。これで地上へ出ることが可能。

◀ゆっくりと地上へ向かうエレベーター。ソリッドを待ち受けるものは何か!?

STAGE1 ヘリポート

エレベーターの先はヘリポート。ここからは、敵の数や監視の目が多くなってくる。いかに敵に見つからずに行動するかが鍵となってくる。

▼ここでは、銃や爆弾などの武器が入手できるようになる。

◀監視カメラやサーチライトも存在。警戒もより厳重に!!

▶ダクトを発見！　ここから、建物の内部に進入できるぞ!!

©1987 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

新ステージ判明！ ダクトの先に待ち受けるものは!?

保存庫内に潜入したソリッド！そこには巨大戦車が!!

ステージ0と1は、以前紹介した通り。だが、ダクトに潜入したあとの展開はまったく不明だった。しかし、今回新たに届いた画面写真から、ステージ2の全容がついに判明！そこには〝戦車格納庫〟だった。核保存庫になぜ戦車があるのか？ 謎はさらに深まっていく。

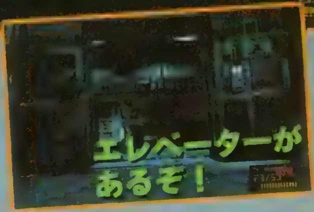
STAGE2戦車格納庫

1F ヘリポートの1Fにあるダクトから内部に潜入すると、戦車の目の前に出る。画面写真から、戦車は1台だけでないことが確認できるだろう。またエレベーターの存在も判明。次のステージへ進むためのルートになるのだろうか？

眼前には整備中の戦車が！

▲整備中らしき戦車も！ なお、戦車には乗れないらしい。

◀ダクトから出るソリッド。敵に出くわさないように注意！



◀エレベーターに潜入したソリッド。行ける先は3カ所あるようだ。

CHECK! ソリッド以外にも潜入者(?)がいた！

保存庫には、人間以外にネズミがいることがわかった。特に危険というわけではなさそうだが、まだまだ謎の部分が多い。案外、奴らに襲われるなんてこともあるのかも!?

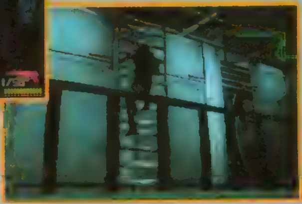
◀▼ネズミにも"[illegible]"が存在。サーマルゴーグルを使えば、その姿を確認できる

この小さなネズミは!?

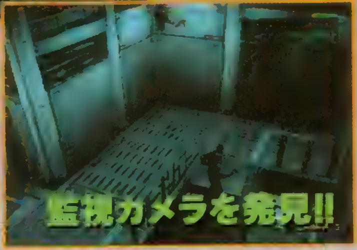
2F デッキ 2Fにあるダクトを通ると、この2Fのデッキに着く。天井に下がっているダクトを通るため、途中で格納庫の全景が見られるのが特徴。なお、このデッキには小部屋も存在する。

武器庫のような小部屋も!!

◀▼デッキの通路は狭い。その分、敵に発見される危険性が高そうだ。またここには、アイテムのありそうな小部屋や、1Fに降りる階段もある。



▲▶ダクトの先に明かりが！ここにはハシゴがあり、戦車格納庫の2Fデッキに降りることができる。とにかく進め!!



CHECK! 監視カメラはチャフグレネードで無効化

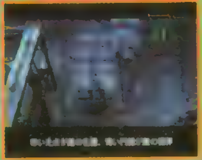
監視カメラなどの設備は、階段の上り口や小部屋の中など、ソリッドが通りそうな場所に設置されていることが多い。監視カメラに発見されると、瞬時に危険モードに突入してしまうので注意が必要。カメラの前を通るときは、チャフグレネードで電波障害を起こし、その機能を停止させてしまおう。

◀電波障害中は、カメラの前を通っても見つからない。

無線機モードを使いこなせ！

〝無線機モード〟とは、保存庫にいない外の仲間と連絡をとるモードのこと。ここでは、攻略のヒントを聞いたり、ゲームのセーブができたりするのだ。通信で仲間と話すためには、まず話す相手の周波数を知らなければならない。そして、その周波数を選ぶことによって、ソリッドは話す相手や聞く情報を選ぶことになる。では、無線機で話せる仲間とその周波数、また、彼らから聞くことのできる情報の一部を紹介しよう。

◀〝CALL〟は連絡が入ったことを示す。



◀特殊な状況では、自動でモードに突入。

周波数140.85

●ロイ・キャンベル
ゲーム開始直後から連絡可能。操作方法や進み方のヒントを教えてくれる、頼もしい人物だ。

●Dr.ナオミ
こちらもゲーム開始から連絡できる。FOXHOUNDの詳細など、世界設定的なことを教えてくれる。

周波数140.96

●メイ・リン
ゲーム開始から連絡可能。セーブやロードなど、ゲームシステム面をサポートするぞ。

周波数141.52

●ナスターシャ
キャンベルに紹介されることで通信可能となる。武器やアイテムなどの使い方を教えてくれるのだ。

保存庫内での出会い、そして

▶協力を申し出るメリル。彼女の意志の強さを感じさせる出会いになりそう。

Meryl Silverburgh
メリル・シルバーバーグ

ソリッドを助ける新人FOXHOUND隊員

ロイ・キャンベルの姪。今回の事件当日にFOXHOUNDに入隊し、人質となる。実戦経験はないが、戦士として優れた素質を持つ。愛用のデザートイーグルを片手に、ソリッドとともにテロリストと戦う。

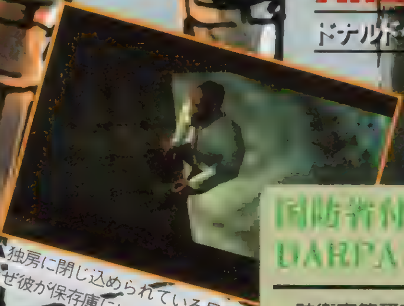
◀ソリッドに脅されるオタコン。その会話にメタルギアの名が…。

OTACOM
オタコン

アニメが大好きな天才兵器開発者！

アームズテック社の開発員。兵器開発の天才で、若いながらも博士号を持つ。この保存庫で、兵器の開発に着手しているようだ。

人質 HOSTAGE



▲独房に閉じ込められている局長。なぜ彼が保存庫にいるのか…!?

Donald Anderson
ドナルド・アンダーソン

国防省付属機関DARPAの局長

防衛高等研究庁(Defense Advanced Reserch Projects Agency)の局長。ソリッドが保存庫でまず会わなければならない人物だ。

▶爆弾のトラップの中に囚われるケネス。絶体絶命の状況だ。

Kenneth Baker
ケネス・ベイカー

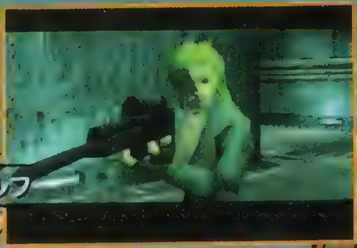
敵か味方か!? 民間企業の社長！

アームズテック社の社長。局長同様、なぜ彼が保存庫にいたのかは不明だ。リボルバーに、ソリッドをおびき出す囮として使われる。

強敵との接触!

核兵器保存庫でのソリッドの出会いは、ドラマティックかつスリルに満ちている。捕らえられた人質の救出や、かつて自分が所属した部隊"FOXHOUND"との戦い……。ここでは遭遇シーンを交えながら、そんな登場キャラたちを紹介していくぞ。

Sniper Wolf
スナイパー・ウルフ



▲罠にかかったソリッドに、不敵に笑いながら近づいていく。

男に負けないタフさを持つ天才狙撃者

驚異的な忍耐力を持ち、一週間もの間、身動きせずに狙撃体勢を保つことができる。狙撃の腕は世界一で、その腕を見込まれFOXHOUND部隊にスカウトされた。

Psycho Mantis
サイコ・マンティス

▲ソリッドの前に亡霊のように立ちはだかるマンティス。テレポートしてきたようにも見える

超能力を操るKGB出身の諜報員

旧ソ連のエージェント養成学校出身のエスパー諜報員。サイコキネシスと読心能力に優れ、そのカを諜報活動や戦いに生かしている。

敵 ENEMY

Cyborg Ninja
サイボーグ忍者

▲暗闇に紛れソリッドに襲いかかる。いろいろな場所で戦うことになりそう。

ソリッドをつけ狙う機械じかけの忍者!

敵か味方かも不明な謎のサイボーグ。1つ言えることは、ソリッドの命を狙っているということだけ。ステルス迷彩を装備し、さまざまな場所に隠れることができる。隠密行動を得意としていそうだ。

Revolver Ocelot
リボルバー・オセロット

▲ケネスと会ったソリッドの前に現れる。ケネスを捕らえたのも、リボルバーであろう。

西部劇を愛するガンマニアの老兵

「スペツナズ」という特殊部隊に所属していた戦士。傭兵稼業に手を染めるなど、その経歴もさまざま。拷問マニアとしても知られている。

Vulcan Raven
バルカン・レイヴン

▲暗い倉庫に潜み、突然襲いかかる!体格に似合わず奇襲作戦が得意なのか!?

強靱な肉体で巨大な武器を軽々扱う

ネイティブアメリカンとイヌイットの混血。リボルバーの紹介でFOXHOUNDに入隊する。額にある渡りカラスのアザが特徴だ。

ウワサの新感覚SLGの新情報をゲット!!

フェイバリット

RPGともSLGとも、はたまた育成モノとも違う、まったく新しいスタイルを持つ『フェイバリット・ディア』。今回は、新たに届いた写真や資料をもとに、「どうやってゲームが進行していくのか?」という基本的な疑問にバッチリお答えしていくぞ。4人の妖精も徹底紹介なのだ!

FAVORITE DEAR
フェイバリット・ディア

未定	▶価格未定 ▶NECインターチャネル
SLG	▶MC(ブロック数未定)

常に着ぐるみを着用しているちょっぴり変な妖精。だが、本人は、ふざけているつもりはなく、いたって真剣である。非常にマイペースでのんびりとした性格。語尾をのばすようなおっとりした口調が特徴的だ。その容姿と相まって、緊張感のなさではNo.1の妖精になりそう。

Florinda
フロリンダ

 ©NEC Interchannel,Ltd.©SOFIX ※画面は開発中のものです。

キミの手助けをする
キュートで頼もしい
4人の妖精たち

・ディア

Lily
リリイ

穏やかで、いつでも
備えた完璧な妖精であ
実はプライベートでは
着らしい。

Shelly
シェリー

衣装のモチーフは猫。元気いっぱいでおしゃべり好き、場を明るくしてくれるという点では適任だろう。また、かなりのがんばり屋で、一生懸命自分の仕事を果たそうとする。だが逆に張り切りすぎて自分勝手に暴走してしまうこともしばしば……。

ここで紹介している4人の女の子は、ゲーム中、プレイヤーをサポートしてくれることになる妖精たち。背中には透き通る羽を持ち、それぞれ動物をモチーフにした格好をしている。4人とも、性格やサポートの仕方にそれぞれ違いはあるが、広い世界を1人で守護するプレイヤーの頼もしい右腕だ。なかにはどう見ても〝着ぐるみ〟を着ているようにしか見えない子もいるけれど、これでも天使であるプレイヤーに仕える由緒正しい身分らしい。彼女たちが実際にどんな役割をするのかについては、次のページ以降の解説を見てもらうとして、ここでは各妖精たちの細かなプロフィールからチェックしていくことにしよう。

Rosa
ローザ

完全主義者。責任感が強くまじめな性格。そのためか、上司にあたるプレイヤーに対しても少々キツイ物言いをする場合がある。また、格式張った口調も特徴的で、仕事以外の面でつき合っていくのはけっこう骨が折れそうだ。鹿をモチーフにした衣装を身に着けている。

検証 『フェバ』はこうして進行する！

さて、このページでは改めて「フェイバリット・ディア（以下フェバ）」の世界観とゲームシステムについて解説していこう。

インフォスと呼ばれる地上世界は現在、暴動や戦乱、モンスターによる攻撃のために混乱を極めている。この事態を重く見た、天使界の４大天使の１人、ガブリエルは、地上の混乱を静めるために１人の天使（プレイヤー）を使者として送り出すことを決定。こうしてプレイヤーが地上を守る天使に任命されることになる。しかし、天使は地上界で直接自分の力を使うことはできない。そこでプレイヤーは、自分の代わりに地上を守る勇者を捜すことになるのだが……。

▲農家の娘、ティア。こんな普通っぽい子も勇者として戦うことに…？

STEP 1 「勇者候補」を捜し出し、コミュニケーションをとろう！

インフォスは、剣と魔法が支配するファンタジックな世界。プレイヤーは、まずここで世界を救うことのできる力を持った「勇者」を捜し出さなくてはならない。ゲーム中に登場する「勇者候補」は、とある国に仕える騎士や、お姫様、盗賊団の若頭などの個性あふれる全12人。だがプレイヤーが自分の管理下におけるのは、そのうちの最大６人まで。誰を選ぶかによってシナリオの展開も変化していくぞ。

前ページに登場した４人の妖精のうち、２人がプレイヤーの手助けをしてくれることになる。どういう基準で２人が選ばれるのかは不明だが、ゲームの重要な要素の１つになるだろう。

２人の妖精がサポート！

◉妖精の導きで12人の勇者候補と出会う

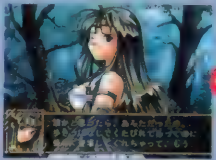
ティアの場合

グリフィンの場合

妖精が捜してくる「勇者候補」たちは、誰もがすんなりと使命を受けてくれるわけではない。ここで紹介した２人のように、正反対の反応を示すことだってあるのだ。

◉彼らとの会話は親密度を上げるポイント

「勇者候補」にやる気を起こさせるために必要なのが、会話によるコミュニケーション。プレイヤーとの親密度が上がれば、仕事も依頼しやすくなるのだ。


▲最初は何やら機嫌が悪そうなアーシェ嬢だが……。

▲興味のある話題を振って、愚痴の１つも聞けば信頼度はＵＰ。

Check! 情報収集は妖精におまかせ！

妖精たちは、この世界で起こった出来事の情報収集係。何か新たな事件が発生したときや、行動をともにしている「勇者候補」が危機に陥ったときなど、その情報を知らせにくる場合があるのだ。

▲でも、その格好で「すっご〜い」とか言われちゃっても、信頼度低いんですけど……。

STEP 2　世界平和のために仕事を依頼しよう!

『フェバ』での1ターンは3週間。この期間に、プレイヤーは「勇者候補」や妖精に指示を与えていくのだ。特に「勇者候補」には、モンスター退治などの仕事を依頼することもできるのだが……。

▶妖精が事件の情報を入手。これを解決するのも勇者の使命なのだ。

依頼

◉プレイヤーの行動が成否のカギ!?

依頼を引き受けてくれるからといって、全員が単純に〝世界平和〟を願っているわけでもなさそうだ。なかには、純粋な正義感で動く「候補」もいるだろうが、彼らは基本的に何らかの目的意識がないと行動しない。その辺りを会話部分で感じ取ることも必要な作業になるだろう。また、プレイヤーは1ターンにつき1人の「勇者候補」としか会うことができないので、そのときの会話は非常に重要。6人の管理はけっこうキツイかも。

▶依頼をいやいや引き受けるシーヴァス。ま、気持ちはわからないでもないけど。

◀頼もしいお言葉。どうやらリュドラルはかなりの熱血漢のようだ……。

◉ときには断られることも……

場合によっては、依頼そのものを断られてしまうこともある。やはり、これは「候補」との親密度が足りなかったり、依頼内容が興味を引く内容ではないときに起こるのだろうか？　ここでは、上で紹介した2人が依頼を断るときのパターンを紹介しよう。こうした細かい事件を解決していくのは〝世界平和〟への第一歩。最終的な使命を果たすためにも、普段から、彼ら「勇者候補」とのコミュニケーションはしっかりとっておくようにしよう。

▲断りのセリフ1つにも各キャラの個性が表れる。

◀気分が乗らなければ「勇者候補」と言えども依頼を断ることも。

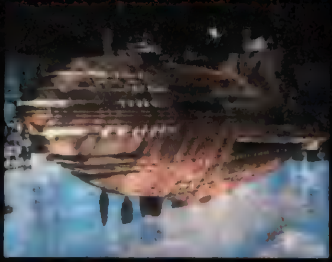
STEP 3　そして戦闘開始!

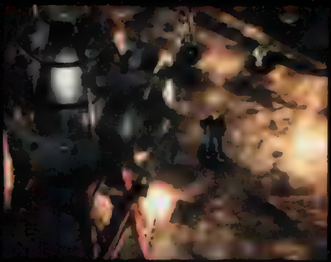
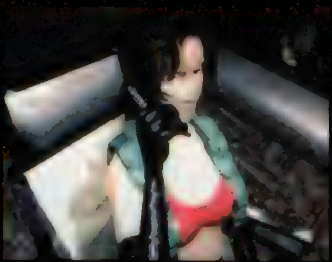
◉一見RPG風、だけど……？

モンスター退治などは戦闘画面で行われる。戦闘は基本的にオートだが、勇者に対しての回復などは限られた範囲で可能。しかし、天使界の掟に従い、どんな局面でも攻撃はできないのだ。戦闘に入る前に敵の弱点を教えたり、アイテムを与えたりといった準備をしっかりしておく必要があるのだ。

▶すべては彼らしだい。ハラハラしつつ見守ろう。

壮大なスケールで綴られる3DアクションAVG第2弾



OverBlood 2

オーバー ブラッド2

楽しい謎解きと自由度の高いアクションが好評だった『オーバーブラッド』。その続編にあたる『2』では、ストーリー、演出、ACTなどすべての面で進化を遂げているのだ。

オーバーブラッド2

7/23 A・AVG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶リバーヒルソフト
	▶MC(1〜15ブロック)

ラズの事件から20年後…
新たな衝撃がキミを直撃!!

一本気な性格の青年

主人公
アカーノ・ブラーニ

ジャンクブレード（22世紀の自動車による賭けレース）での優勝を夢見る24歳の青年。直情的で細かいことは気にしない性格。ふとしたことから、事件に巻き込まれてしまう。

『オーバーブラッド2』は、前作と同様、3Dフィールドを自由に駆け巡りながら、様々な謎を解いていくタイプのアクションAVGだ。物語の舞台となるのは前作から20年後の世界。近未来の都市「イーストエッジ」で起こるある事件をきっかけにゲームが展開していくぞ。前作の8倍ものデータ量が詰め込まれているだけあって、キャラアクションのバリエーションや、フィールド上の仕掛けなども手応えバッチリ。重厚なストーリーとあいまって、プレイすれば、ゲームの魅力にグイグイ引き込まれるはずだ。

▲物語は近未来の地球を舞台に、展開していく

◀ジャンプなどのアクションを駆使するシーンも多い。

STORY 〜未来都市で渦巻く巨大な陰謀とは?〜

ジャンクブレードでの優勝を目指すアカーノは、ベルター博士の誘拐未遂事件に遭遇したことをきっかけに、ラズという男と知り合う。大企業ハヤノ・インダストリの野望を暴きたいと願っていたラズは、その調査をアカーノに依頼する。最初は嫌々協力するアカーノだったが、しだいに事件が自分にも深くかかわっていることに気づき始める。

©1998 Riverhillsoft Inc ※画面は開発中のものです

未来都市を舞台に、謎多きキャラたちのドラマが展開する!!

味方

情報マーケットの首領 ナバロ・シーン

情報マフィアを組織し、そのボスを務める55歳のオヤジさん。メカに詳しく、その昔ラズやベルターと同じ研究所にいた。陽気で負けん気が強く、若いアカーノたちに負けない活発な動きを見せる。

パブ「D-NA」のマスター ラズ・カーシ

前作の主人公も今作では52歳を迎え、パブ「D-NA」のマスターに収まっている。左足に古傷があって自由に動けないため、アカーノに依頼してハヤノ・インダストリーの陰謀を暴こうとする。

逃亡する天才科学者 ベルター・カーチス

普段はおとなしい老人だが、こと科学の研究となると、並みはずれた熱意を見せる。ラズたちと共に秘密プロジェクトを進めていたが、政府が計画する秘密を知ったため追われる身になっている。

行方不明のアカーノの妹 ニーナ・フラーニ

アカーノの実の妹。幼いながらも、しっかりした性格。数年前に何者かに誘拐され、現在は消息不明。当時10歳だった彼女が生きているとしたら年頃の娘になっているはずなのだが…

クールな国際警察捜査官 ヒロイン クリス・レーンベッカー

国際警察のエリート捜査官、27歳。気丈な性格で、他人の前では弱みを見せない。ベルターを監視する任務についていたが、その途中に起こった事件を通してアカーノと知り合う。

敵

非情で冷酷なハヤノ家参謀 コンドー

ハヤノ家直属の警備隊を指揮する46歳の人物。残忍な性格の持ち主ではあるが、ハヤノ家への忠誠心は厚い。ハヤノが開発した科学力により、人間の能力を超えた怪物じみた力を持つ。

世界を牛耳るハヤノ社の総帥 リュウイチ・ハヤノ

弱冠35歳で、大企業ハヤノ・インダストリーの総帥を務める。クールで繊細な性格ながら、周囲には横柄で大胆な行動をとる。政府と組んで人類の未来を左右しかねない大計画を進めているらしい。

『OB2』の数々の新要素を

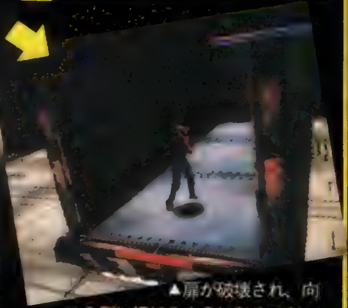
（ルビ：OB＝オーバー、2＝ブラッド）

破壊
障害物をぶち破って道を開け!

銃撃で割れるガラスや、爆風で吹き飛ばせる老朽化した壁など、フィールド上には破壊可能ポイントがたくさん隠されている。破壊可能なポイントを発見することも謎解きの1つなのだ。ノルマ達成や近道の発見などにかかわってくるぞ。

◀扉の向こうにアイテムが落ちているようだ。

▲試しに、扉に向かって手投げ弾を投げつけてみると…

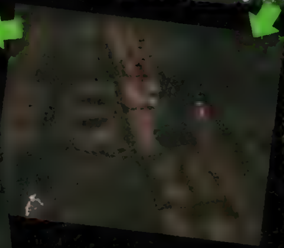


▲扉が破壊され、向こう側に行けるようになるのだ。

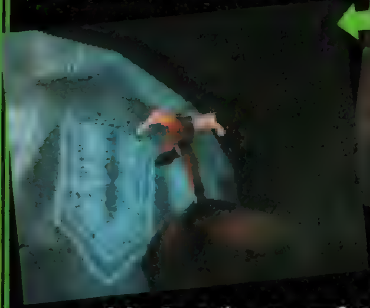
フック
特大ジャンプが気持ちいい

「フックショット」とは、ロープ先端に金属の鉤爪がついたアイテムだ。特定の場所でフックの使用を選択すると頭上のとある場所にフックを引っかけられるポイントが表示される。そのポイントを選ぶだけで連続写真のような特大ジャンプができるのだ。はるか頭上にある足場にもひとっ跳びで移動できてしまうので、爽快この上ないアクションが味わえるぞ。

▼特定の場所ではフックの使用可能ポイントが表示される。



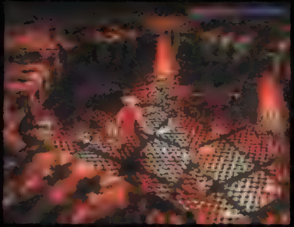
◀フックが放たれると瞬時にロープが伸びる。



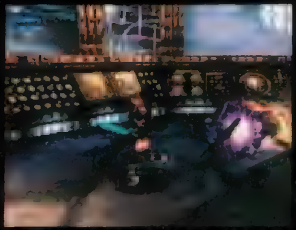
◀マイキャラは自動的にロープに引き寄せられ、特大ジャンプができるのだ。

WAS
プレイ時の臨場感をアップ

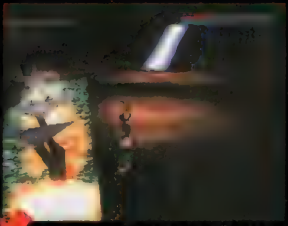
「オーバーブラッド2」のすべてのフィールドには「WASシステム」という概念が導入されている。それによって、例えばゲーム中に"水"を見つけたとしたら、「泳ぐ」「凍らせる」「落下のショックをやわらげる」「何かを沈める」というように水の特性に即したさまざまな行動をとることができるのだ。従来のゲームでは地形オブジェはあくまで擬似的なものだっただけに、「オーバーブラッド2」では、あたかもプレイヤー自身がゲーム世界の中で実際に生きているかのような臨場感を味わうことができる。このシステムのおかげでプレイヤーのとれる行動は千差万別。使い方によっては連続写真のようなユニークな攻略まで編み出せるのだ。



▲例えば炎。近づけばダメージを受けるし、接触すれば焼死することもある。



▲地形による影響は敵キャラにもある。これを利用して倒すことも可能だ。



▲水中にいる敵はやっかいだが、こんな状況もアイテムと頭の使いようなのだ。

◀試しに、水を瞬時に凍らせるアイテムを水中に放り込んでみよう。

◀水を凍らせたことで敵を始末できた。すべては工夫しだいなのだ。

WASを活用

ところでWASって何?

「WAS」とは「ワールド・アクティブ・スーパーバイザー」の略で、ゲーム中の各オブジェに現実世界と同じような特性を付与した画期的システム。多くのゲームが「火に接近→体力ゲージが減るプログラムが発動」と、自然現象を擬似的に発生させているのに対して、炎に"熱"の概念を付与→接近すると炎（熱の概念）がダメージを与える」と、そのオブジェの性質が状況に応じて自然な形で発揮されるのが特徴だ。

チェックする!!

『オーバーブラッド2』では、洗練されたシステムも見逃せないポイントになっている。このゲームならではの新システムもたくさん導入されているぞ。新ACTや斬新な演出の数々に注目しよう。

さまざまな意味を持つ デモシーン

イベントや会話を自動的に演じてくれる、いわゆるデモシーンが効果的に使われている。そう聞いて「別に珍しくないじゃん」と思った人は甘い! このゲームのデモは、「プレイヤーの目を引く内容」「絶妙な発生のタイミング」「進行上必要な情報をさりげなく伝える効果」など、ほかのゲームとはその使い方において一線を画しているのだ。デモの長さ(内容)もかなり多めにとってあるぞ。

パターン1 突発的に起こる

▲プレイ中、そのままイベントに突入することもある。何が起こるかドキドキだ。

パターン2 戦況を総チェック

▲するべきことをプレイヤーに伝えるシーンも多く、任務前に目的意識をしっかり持てる。

▲必要に応じて状況説明も加わるため、プレイヤーの立場や危険度もバッチリわかるぞ。

パターン3 ストーリーが展開する

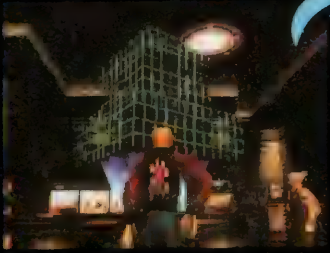
▲主人公の知りえない場所での展開も紹介され、現状把握もしやすい。

仲間と出会う

▲仲間との会話によって話が進むシーンも多いのだ。

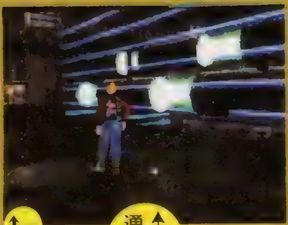
選択 プレイの自由度をアップさせる

このゲームでは、行動の選択をプレイヤーに委ねているケースが多く、非常に自由度が高くなっている。例えばエピソード2では3人のキャラが別々に行動するため、プレイヤーは任意のキャラを選んでゲームを進めることになる。その際に操作するキャラは「通信機」を使うことで任意に変更できるので、「アカーノでアイテムを集め、キャラ変更してクリスでそのアイテムを使用する」なんてことまでできるのだ。誰でどのように行動するかを考える楽しみも生まれるのだ。



▲エピソード2開始前のデモシーン。プレイヤーはこのとき、1つの作戦を巡り、3人のキャラが別々に行動することを知る。

アカーノでプレイ



◀迷うことの少ないアカーノのエリアで弾薬を集めておけば、他キャラでの攻略も安心。

通信機

クリスでプレイ

◀他キャラでは爆弾が必須の場所もあるので取得アイテムの多いこのエリアは重宝する。

通信機

ナバロでプレイ

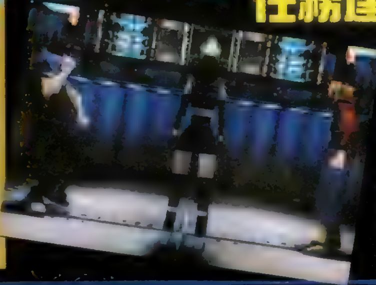
◀強力な兵器が入手できるナバロのエリア。他のキャラも、これには大助かりだ。

1つのイベントをとっても解き方はいろいろ

特定のイベントに対して、数通りの解決方法が見いだせるケースも少なくない。好きな方法を選べばいいので、幅広い攻略を楽しむことができるし、繰り返しプレイする気にもなるのだ。

▶部屋に入るため、ガラスを割るかカギを探すか選ぼう。

任務達成



◀3人の力を合わせてこそ、作戦もなし遂げられる!

これが"PS版『ジャスティス』だ!

愛と友情の3D格闘、ついに登場!

「青春と熱血」をテーマにした熱いストーリーと、独自のシステムで大人気の『私立ジャスティス学園』が、いよいよPSに登場！　今回は、『私立ジャスティス学園』ならではの戦闘システムと、PS版のオリジナルモードを大紹介！　その魅力にトコトン迫っていくぞ。

私立ジャスティス学園

7.23(予) 対戦ACT	▶¥6,800(CD2枚組)　▶カプコン
	▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)　▶2P対戦可

私立ジャスティス学園

これぞ究極の3D格闘

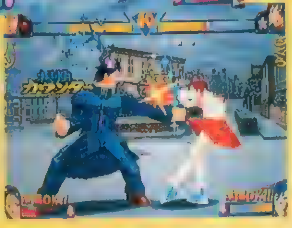
洗練されたバトルシステム!

『私立ジャスティス学園』は、今までの格闘ゲームの枠に縛られない、独自の格闘システムを採用している。なかでも、パートナーと2人がかりで攻撃する「愛と友情のツープラトン」は圧巻。画面全体に繰り広げられる演出もさることながら、その攻撃方法もさまざま。なかには味方の体力を回復させるものまであるのだ。

一発逆転 完全燃焼アタック

コイツでケリをつけろ!

一撃必殺の攻撃力を持つ「完全燃焼アタック」。どんなにリードされていても、これで一発逆転が可能なのだ。



▲▶ほかにも、空中コンボや、ガードキャンセルなど、様々なシステムが。

これぞ『ジャスティス』!

愛と友情のツープラトン攻撃

2人がかりで攻撃する「ツープラトン攻撃」は、パートナーによってさまざま。また、ボタン連打でダメージが増えるぞ。

オリジナル要素満載

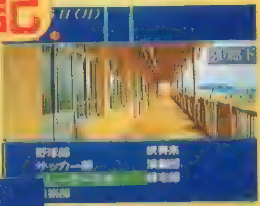
PS版はファン納得の充実度

PS版は、アーケード版の完全移植に加え、バランスを再調整した「エボリューションモード」や、プレイヤーが学園の生徒となって学園生活を楽しめる「熱血青春日記」、さらに2人の新キャラが登場するなどオリジナル要素が満載。

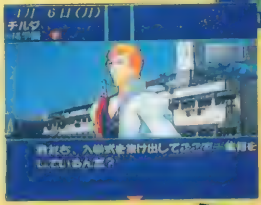
◀アーケード版の隠しキャラを始め、新キャラも最初から選択可能だ。

ウワサの新モード 熱血青春日記

「熱血青春日記」は、プレイヤーが学園の生徒の1人になって、登場キャラと会話を楽しんだり、クラブ活動をしてキャラのパラメータを上げたりできる、「学園生活シミュレーション」といった感じのモードだ。また、ここで育てたキャラは、「エボリューション」モードで、実際にプレイヤーキャラとして使用可能。自分好みのキャラを育ててみよう。



▲入部できるクラブは、何種類くらいあるのか楽しみだね。



◀キャラたちと会話をすることで、ゲームは進行していく。

熱い新キャラが参戦

PS版では、2人の新キャラが登場。さらに戦いがヒートアップする!

風間醍醐

▲外道高校・風間アキラの兄。行方不明になっていたはずだが……?

▼主人公バツの通っている、太陽高校の熱血教師。手にした竹刀で悪を正すのか?

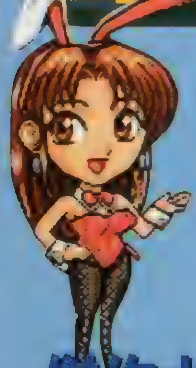
熱血隼人

ミニゲームも?

「熱血青春日記」には、ミニゲームも盛りだくさん。今回紹介している「夏のバレーボール」(仮)をはじめ、さまざまなミニゲームが用意されているぞ。

©CAPCOM 1998

いただきストリート ゴージャスキング



FCやSFCで大人気を博した『いたスト』がパワーアップを果たしてPSに登場。このゲームは『ドラクエ』で有名な堀井雄二がゲームデザインを担当したボードゲームなのだ。

駆け引きが熱い、傑作ボードゲームがPSに登場!!

「いたスト」はすごろくタイプのボードゲーム。サイコロを振り、その出目に従ってコマを進めていくことになる。すごろくと大きく異なっているのは「ゲーム開始時に決めた額までお金を稼ぎ、最初に銀行まで戻ってきた人」が勝ちとなる点。他のプレイヤーとの店の売買、株を買うタイミングなどといった駆け引きをいかに行うかが最終的に勝敗を決めるのだ。このＰＳ版は「いたスト２」をベースに作られている。さっそく、その一部を紹介していこう。

▲ＰＳ版にはオープニングムービーも用意されているのだ。幻想的なストリートを美しいグラフィックで描き出している点に注目！

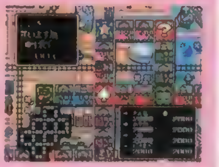
いただきストリート
ゴージャスキング

秋予定	▶価格未定 ▶エニックス
ETC	▶MC(ブロック数未定)、MT、4P対戦可

お店を買い取り、買物料をいただこう!

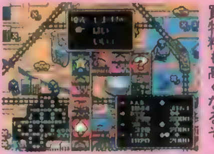
お店&増資

持ち主のいないお店に止まったらそこを買い取ることができる。「自分のお店に止まったライバルから買物料をもらう」のがお金稼ぎの基本だから、積極的にお店を買おう。



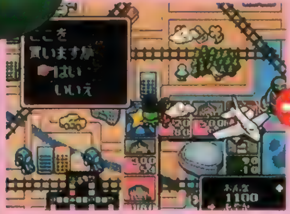
▶お店を買わないことには始まらない。持ち主のいないお店を狙え。

自分のお店に止まったら、増資して買物料をアップさせることもできるのだ。



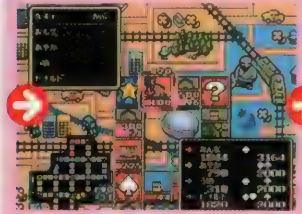
◀増資することでお店の規模が大きくなる。買物料も高くなるぞ。

増資で店を大きくしよう!

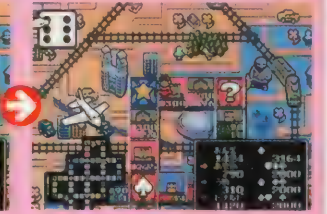


▲同一エリアのお店を複数買うと、相乗効果が期待できる。うまく止まりたい。

▲お店がランクアップした瞬間。買物料も80Gから100Gにアップしたのだ。



▲その後、うまく同じマスに止まることができた。これは増資するチャンスだ！



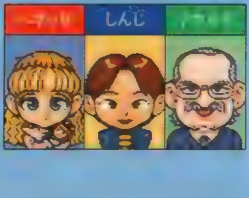
▲買物料が300Gにまでアップ！ あとはライバルがここに止まることを祈ろう。

『いたスト』の魅力

PS版ならではのパワーアップポイントを見逃すな！

個性豊かなキャラクターは取る戦法も千差万別!

みんなとワイワイいいながら遊べるのがボードゲームの魅力。もちろん「いたスト」でも多人数プレイが可能だ。とはいえ、常に友だちが揃うとは限らない。そんなときでも心配は無用。個性的なＡＩキャラが用意されているから１人プレイ時も盛り上がるぞ。



コマの姿も選べるぞ

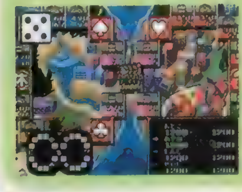
ＰＳ版ではボード上を移動するコマのコスチュームもプレイヤーが選べるようになっている。下の写真はその一例。雰囲気がガラッと変わるよね。

普通の女の子　制服　バニースーツ

 ©アーマープロジェクト・トムキャットシステム・大川清介・エニックス1998

計画的に歩き回ってサラリーをゲット
銀　行

♠♥♣◆という4つのマークを通過した後に銀行を通るとサラリーがもらえる。『いたスト』でもっとも確実にお金を稼ぐ手段がこのサラリーなのだ。だから、どんなルートで歩けば効率よくマークを入手できるのか、よく考えよう。


◀画面中央に見えているのが銀行。株も買えるぞ。

◀金額は周回数やお店等の数によって変化する。

カードの内容によっては大逆転も可能
チャンスカード

サラリーをもらうためにも通る♠♥♣◆、それに？マークを加えた5種類のマスに止まると、チャンスカードを引くことができる。内容は有利になる物から不利になる物まで実に様々だ。

▼裏返っているカードの中から1枚選び、めくろう。
▲マークのマスにピッタリ止まるとカードを引けるぞ。

チャンスカードの例

効果は右のような形で示される。ただ、チャンスカードだからといっていいことばかりが起こるわけではないので注意。運を天に任せてカードを引こう！

▲♠♥♣◆のどれかの代わりに使えるカード。

▲ランダムに決まるが、自分の持ち株だと悲惨。

▲やって来た方向に戻ることが可能になる。

お金に余裕ができたら、株で稼ごう！
証券取引所

ここに止まると株を買うことができる。株というと難しそうだけれど「株価がアップしそうだと思ったエリアの株を買う」だけと、やるべきことはとても単純。株が売れたり、そのエリア内にある物件の価値が上がることで株価もアップしていく。そうなると自分が持っている株の価値もアップするから、結果的に資産も増えるというわけなのだ！

▶買った株のエリア内で誰かが買物料を払うと、持ち株数に応じて配当金も手に入る。株を有効活用しよう。

◀株の売買には手数料がかかる。しかし、それを上回る利益も見込めるのだ。一度に99株まで買えるぞ。

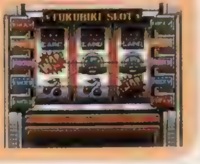
運がよければ賞金をガッポリともらえるぞ！
カジノ

マスに止まったプレイヤーだけが参加できるスロットや、全員参加となるマジカルビンゴなど、何種類ものミニゲームが用意されている。ここでうまく賞金等を稼げば、ゲーム本編も有利に進められるってわけ！

ルーレット

マジカルビンゴ

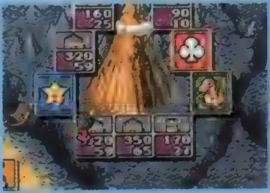
スロット



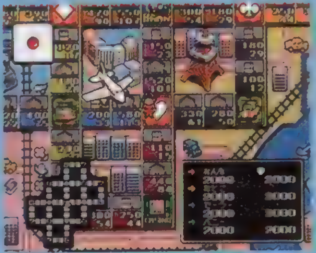
を5つのキーワードと共に紹介するぞ！

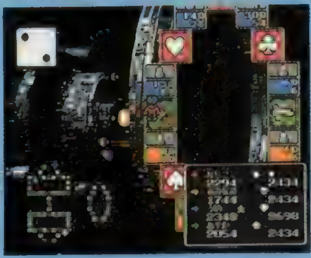
20種類以上もある多彩なストリート

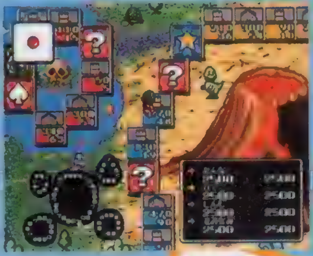
ゲームのマップに当たるストリートは、分岐点が1カ所しかない∞マークのようなシンプルな物から、複雑に絡み合った物までたくさん用意されている。その数なんと20以上！　ストリートによっては階段（別フロアに移動可能）やワープポイント（飛島に移動可能）まで用意されているから上手に利用しよう。ゲームに勝つには、それぞれの特徴を早くつかむことが大切になってくる。買物料をたくさんもらえるお店の場所はストリートごとに違っているし、証券取引所やカジノといった特殊なマスの有無も勝負に影響してくるからだ。ストリートに合った戦略を見つけよう。


▶原始時代のこのマス目に注目。なにやら恐竜らしきものが描かれているがどんなことが起こるのか？

◀アメリカ大陸
◀広大なアメリカ大陸を題材にしたストリート。飛島もあるぞ。


◀フリーウェイ
◀複雑に絡み合ったストリート。戦略性の高いマップといえる。


◀スペースコロニー
◀宇宙にあるストリート。2つのブロックから成り立っている。


◀原始大陸
◀火山が印象深いストリート。5つのブロックでできている。

『ガンバレット』の続編が出るぞ!

ガンバァール

おもしろくて楽しいステージがたくさん用意されているバラエティ・ガンSTGの名作『ガンバレット』。その続編がPSオリジナル作品として登場するのだ。その名も『ガンバァール』！　もちろんガンコン対応だぞ!!

ガンバァール
8月(予) ▶¥5,800(予) ▶ナムコ
ガンSTG ▶MC(ブロック数未定)／ガンコン

みんなで楽しめるガンシューティングゲームの決定版!!

このゲームは5つのモードから成り立っている。ゲーセン感覚で楽しめるのは「キャッスル オブ ガンバァール」。1人でクリアに挑戦することもできるし、2人で同時対戦を楽しむこともできるのだ。「パーティプレイ」は2人から8人まで参加できるモード。遊び方も3種類用意されているから、パーティゲームとしてまさに打ってつけ。どのステージもルールは簡単だから、前作をプレイしたことがない人でもいきなりプレイすることができちゃうのだ！　「テーマパーク」とはRPGの要素を含んだ異色のモード。前作にあった「クエスト」をパワーアップさせたような存在で、行方不明になったお姫様を探し出すのが目的だ。このほかにも練習用の「トレーニング」や各種設定を行う「オプション」もバッチリと用意されているぞ！

▶「キャッスル オブ ガンバァール」のメニュー画面。ゲーセン感覚で楽しめる「アーケード」で腕を磨いたら、難関の「耐久」に挑戦しよう！

◀こちらは「パーティプレイ」のメニュー画面。3種類もの遊び方が用意されているから、友だちとワイワイ盛り上がることができちゃうぞ！

用意されているステージは、前作以上に楽しいものばかり!

羊の毛を刈り取れ!

画面内を飛び回る羊がこのステージのターゲット。彼らのふかふかの毛を撃つことで、刈り取っていくのだ。弾数は無制限なので、制限時間がなくなるまでひたすら撃ちまくろう！

ビンゴを完成させろ!

飛び跳ねる球を撃ってビンゴを完成させるのが目的。背景に表示されているビンゴカードをよく見て、必要な球とそうでない球を素早く見分けよう！

順番に的を撃て!

標的についている数字に注目。これらを20点▶50点▶80点という順番で撃ち落とすのだ。点数が高い標的はサイズも小さいから、あせらずに狙うこと！

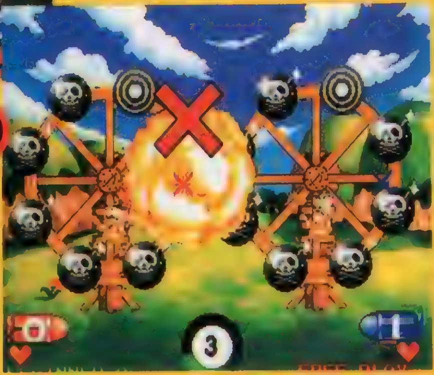
©(株)ナムコ　※画面は開発中のものです

塔を順番に撃って崩せ!

数字は撃つ順番を示している。つまり、下の方からキチンと撃っていかないと塔は崩れてくれないのだ。あせると順番通りに崩せない。冷静さを忘れず、1つでも多くの塔を崩せるようがんばろう！

鎧を撃ち落とせ!

1P側はドン、2P側はダンが身につけている鎧をすべて撃ち落とすのが目的。弾数は無制限だから撃ちまくろう！　画面の左上に撃ち落とされたヘルムがあるんだけど、わかるかな？

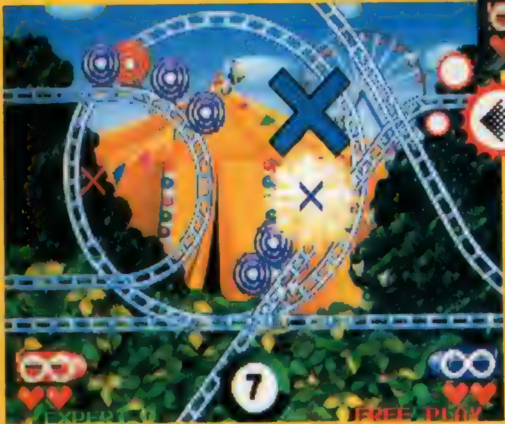


回転する的を撃て!

的だけを狙って撃たなくてはならないという難関ステージ。まわりは爆弾だらけで、なおかつ標的はグルグルと回転しているだけに、しっかりと集中して狙い撃たないとクリアはおぼつかないのだ！

例と同じ的を撃て!

画面上部に表示されている例と同じ的を撃とう。壁と壁の間にはわずかなスペースしかないので、出現した瞬間に判断し、すぐに撃たなくてはならないぞ。なお、弾数は無制限だ



『ギャラガ』も遊べる!

「ギャラガ」を題材としたステージもあるぞ。敵は編隊を組んで飛んでくるので、片っ端から撃ち落とそう！

自分の色の的を撃て!

このステージの的はジェットコースターのようにレール上を動き回っている。しかも、1P側なら赤い色の、2P側なら青い色の的だけを狙って撃たなければならないのだ。的の移動先を瞬時に判断し、狙いを定めよう！

そのほかにもこんなステージが…

犯人を狙って撃て!

群集の中から犯人だけを狙い撃つステージ。弾数が無制限だからといって連射していると一般人(両手を上げている)を撃ってしまう恐れがある。十分に注意しよう！

サメからオヤジを守れ!

沈没した船にしがみついているオヤジを、迫り来るサメから守るのがこのステージの目的(倒したサメの数は関係ない)。一定時間オヤジを守りきればクリアとなるのだ！

独特の世界観と壮大なストーリーが魅力のS・RPGが登場!!

鋼 GO 仁 JIN 戦 SEN 記 KI

戦乱の時代を舞台とした奥深いストーリー&話題のシステムが満載のS・RPG『鋼仁戦記』がPSに登場！　今回は、ついに入手した最新サンプルを基に、このゲームの魅力に急接近!!

鋼仁戦記	
8/6(予)	▶価格未定(CD2枚組)　▶トンキンハウス
S・RPG	▶MC(1ブロック)／DS(AC非対応)

物語のカギを握る3人のキャラクターを大紹介!

キーワードは“クチナー族”

周りを海に囲まれた島国「クナガミ」。この島では各国の領土を巡る戦争が百年近くも続いていた。だが、ここ数年で状況は急変。数年前まで一小国にすぎなかったヒムカ国の王「ライオウラ」が“鋼仁”と呼ばれる兵器を用いて他国を侵略し始めたのだ。“鋼仁”とは何か？　ライオウラはどこで“鋼仁”を手に入れたのか？　多くの部分は謎に包まれている。しかし、その謎を解くカギはどうやら“クチナー族”にあるらしい。その生き残りと思われるイサマル、アサギ、マキナの3人も何か秘密を握っているのだろうか？

▲あまりにも境遇の似たイサマルとアサギの出会い。これは偶然なのか？　それとも運命的なものが……？

幽閉された主人公

イサマル

本編の主人公。一族がライオウラの手によって虐殺される光景を目撃し、そのショックで記憶を失う。

記憶を失った少女…

アサギ

寡黙な性格の少女。イサマルと同様に記憶を失っており、その生い立ちなどは謎に包まれている。

祠を守る少女

マキナ

ある人物から密命を受け、クチナの里から遠く離れた森の中にある祠を護りながら暮らしている。

『鋼仁戦記』のゲームの流れは?

ゲームは、ストーリーの流れに沿ってステージが進み、その合間にイベントが挿入される。そのあと部隊編成画面に切り替わるので、次のステージに備えてデータをセーブしたり、実戦形式の模擬戦闘で仲間を鍛えたりすることができるぞ。基本的には、この流れを何度も繰り返す形でゲームが進行していく。

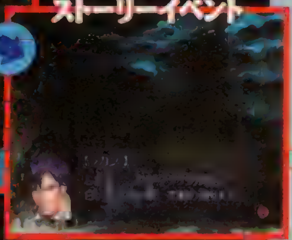
部隊編成

▲軍事会議で戦闘に関するアドバイスなどを聞くこともできる。

BATTLE

▲戦闘はターン制で進行し、条件を満たすとステージクリアだ。

ストーリーイベント



▼徐々に謎が解き明かされ、ストーリーの核心に迫っていくぞ。

©1998 SANTA／TONKINHOUSE

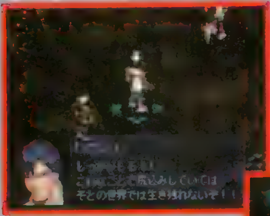
序盤ステージ1～3をストーリーの流れに沿って紹介!

ここでは、ストーリー導入部にあたるステージ1～3までを流れに沿って詳しく紹介するぞ。今回の範囲では、主に旅の途中で出会うキャラクターとの触れ合いなどが描写されていくので要チェック！ また、各登場キャラクターのバックストーリーにも注目しよう。そして、今回の記事からこのゲームの持つ雰囲気を感じ取ってほしい。

◀ストーリーは、過酷な戦いの中で成長していくイサマルの姿を描いていくぞ。

STAGE1

ライオウラの手によって「ムクロ島」の監獄に幽閉されていたイサマルは、ラカンに救出される。看守の執拗な追撃を受けるものの、これを退け、無事に島を脱出したイサマルはラカンとともに旅立つことを決意する。



▲国王を裏切ってまでラカンがイサマルを助け出した本当の目的とは？

▶ヒムカ国が誇る究極の兵器"鋼仁"の魔の手がイサマルに襲いかかる！

ラカン

元ヒムカ国の名だたる武将。戦乱の時代に終止符を打つべく、戦場へと身を投じる。

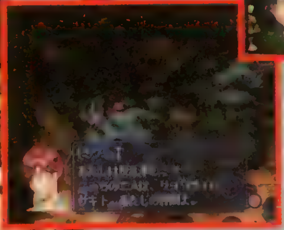
STAGE2

ラカンの後に付き従って旅を続けるイサマルは、途中の森で「流血将軍」と恐れられるクオンが率いるヒムカ軍と遭遇する。突然の敵の出現に戸惑い、多勢に囲まれたイサマルとラカンは圧倒的に不利な状況へと追いつめられてしまう。そして、そこに現れたのは!?

ミクニ

反ヒムカ勢力として組織された反乱軍の一員。一部隊を預かる有能な指揮官でもある。

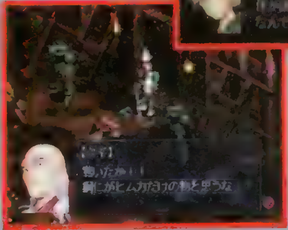
▲冷酷な性格のクオンは、元同僚であるラカンといえども容赦なく攻撃してくる。



◀ヒムカ軍との戦いに居合わせてしまったミクニたちはイサマルたちに協力を申し出る。

STAGE3

ミクニたちの協力を得てヒムカ軍を退けたイサマルたちは、反乱軍のアジトへと案内される。だが、そこには"鋼仁"を筆頭としたヒムカ軍の襲撃を受ける反乱軍のメンバーの姿があった！ だが、ヒムカ国しか持たないはずの"鋼仁"を反乱軍も持っており、反撃を開始。意を決したイサマルたちはミクニたちとともにヒムカ軍に戦いを挑み、からくも勝利を収める。その後、あらためてアジトに案内されたイサマルはアサギとの運命的な出会いを果たすのだが…。



▼ヒムカ国しか持たないはずの"鋼仁"が反乱軍にも!?

▲アサギとの出会いに安堵感と自分が何者なのかという不安が交差する。

リョウサイ

冷静沈着な性格で反乱軍随一と称される頭脳の持ち主。智将としてミクニを支えている。

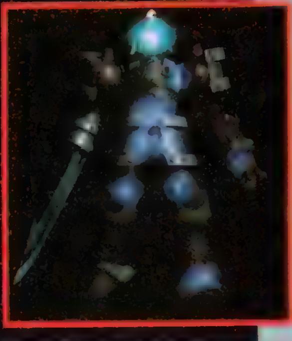
サキト

ミクニの身辺を警護する隻眼の剣士。極めて寡黙で、自分から発言することは滅多にない。

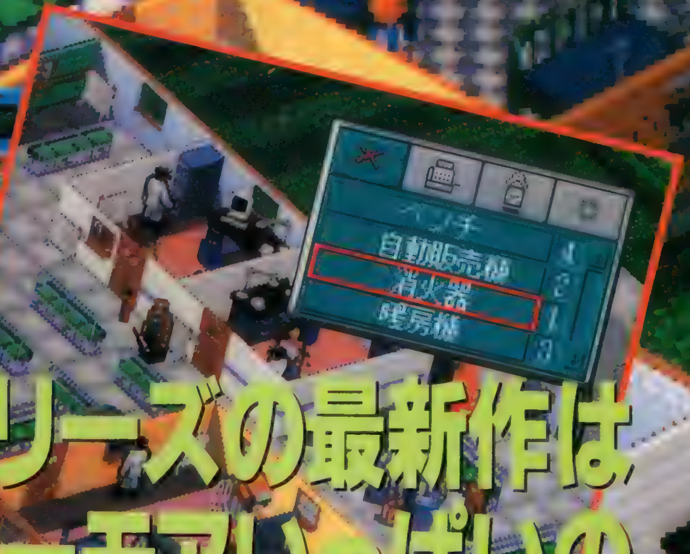
ステージ3からは"鋼仁"と共に戦う!

鋼の装甲を持ち、人間の魂を結晶化した「星命球」を原動力として活動する汎用人型兵器"鋼仁"。ステージ3からは、この"鋼仁"と一緒に敵と戦うことになるぞ。普通の人間の数倍以上の力を秘めた"鋼仁"が仲間になれば、もう怖いものなし！ どんな強豪も敵ではないのだ。ただし、星命球となって"鋼仁"に搭乗するキャラクター自身は、戦闘に参加できなってしまうぞ。

◀"鋼仁"は星命球の主である者の能力に応じて性能が変化。

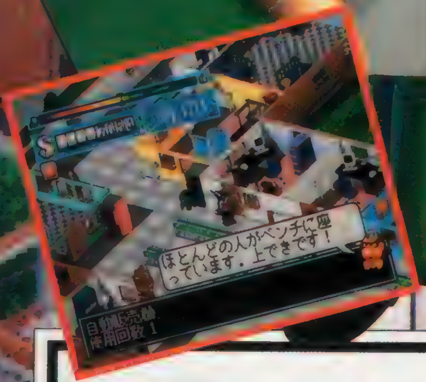


▲"鋼仁"は装甲や両腕などのボディパーツを自由に交換することも可能だぞ。



『テーマパーク』シリーズの最新作はユーモアいっぱいの病院経営SLG!

きらびやかに彩られた遊園地を作ってきた経営SLG『テーマ～』シリーズの最新作。今度は病院を経営して悩める患者を救い、目指すは病院王ホスピタルキング!

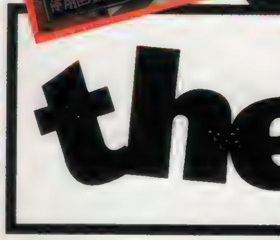


theme HOSPITAL

テーマホスピタル

『テーマパーク』シリーズとは?

ジェットコースターや観覧車など魅力あふれるアトラクションを自由に配置して、自分だけの遊園地を作り運営していく経営SLGの定番が前作『テーマパーク』。自分で設置したアトラクションで遊べたり、ミニゲームに参加したりと本格的な経営だけに終わらない要素が楽しみの1つになっていた。さて、今作は……?



◀『新テーマパーク』は建設以上に経営面がリアルだった。

あらゆる難題をクリアして夢の"ホスピタルキング"をめざせ!

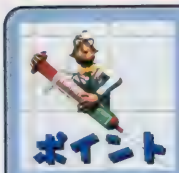
難病、奇病に苦しむ患者がやってくる病院の経営を全12レベルのシナリオクリアタイプでシミュレートする『テーマ～』シリーズ最新作。前作までの遊園地と違い、施設の設置だけでなく人材の雇用育成なども重要な要素になってくる『テーマホスピタル』。病院という何となく暗い雰囲気をユニークな病気やとんでもないハプニングで楽しく演出。ユーモアのきいた展開にも注目しよう。

▲各レベルごとにクリア条件を満たしていけば次のステップへ進むことができるぞ。

◀条件のクリアに向けて「ブリーフィングルーム」でのアドバイスを参考に経営しよう。

©1998 Bullfrog Priductions.Ltd.

おもしろ要素満載の『～ホスピタル』の魅力はココ！



1 病院ならではのパーツを多数用意

経営するものが前作、前々作の遊園地から病院に変更され、一番変わったのが設置する施設。おおまかに分類すると「診断系」「検査系」「処置治療系」の3つになり、どれが欠けても病院の運営はまったくうまくいかなくなってしまう。また、ここでは紹介していないが、快適な病院にするために暖房器具、トイレ、ベンチ、消火器なども設置しておかないと予期せぬハプニングに見舞われてしまう事もあるぞ。

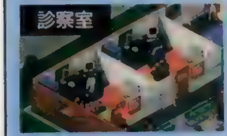
▲その部屋の持つ役割も考えてムダのない設置をしよう。

◀トイレを設置しないでいたら病院がゲロまみれに……。

おもな部屋の種類

診断系

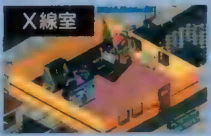
病名は何なのか？　どんな治療が有効なのか？　さまざまな角度から患者を調べるための施設。

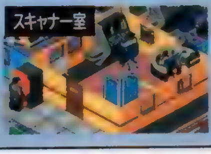

診察室

精神科

検査系

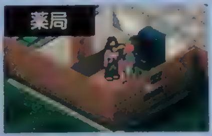
診断では病名が判明しなかった患者が送られる部屋。患者の体を徹底的に検査し病名と治療法を調べる施設だ。


X線室


スキャナー室

処置治療系

患者に実質的な処置を施すのがここ。薬を与える、手術をするなど病院の要になるので腕の良い医者を配置しよう。

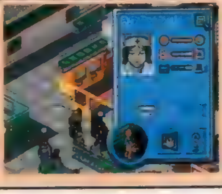

薬局

手術室

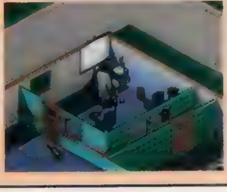
3 雇用、人材育成など経営面もさらに充実！

病院をうまく運営していくには機材などの設置以外にも、人材の雇用、育成が重要なポイントになる。特に人材の育成や、病気の研究などは前作にはない今回の醍醐味。ユニークな病気など楽しい雰囲気の中でふと緊張感を与えてくれる作業の1つだ。また従業員の給料や、治療費の設定も経営手腕にかかってくるぞ。

▲技能だけでなく性格面も考えて雇うようにしよう。

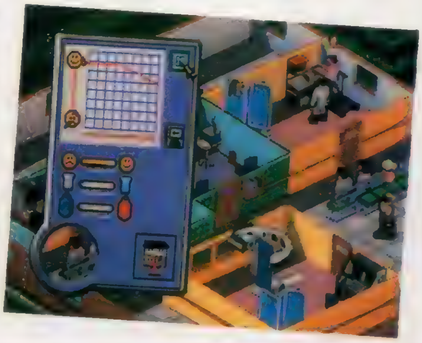


▶雇った後もマメに能力をチェックしよう。



◀無能な医者は講義を受けさせて鍛え直すのが良い。

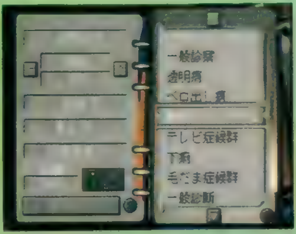
プレイヤーは何かしらの問題を持つ病院の経営者として、その病院をうまく運営していくのが目的。シリーズを通しての楽しみである自由な設備の配置はもちろん、スタッフの雇用や解雇、治療のための研究に治療費の設定など経営の裏側まで楽しめるのが今回の魅力。進行はレベルごとに定められた課題をこなしていくシナリオクリア形式で、2年連続して赤字だとゲームオーバーになってしまう。



▶患者の病状を個別にチェック。まだ治療法が発見されていないなど手の施しようがない患者はお引き取りいただくことも大切。

2 さまざまな病気の患者がキミの病院にやってくる！

できあがった病院にやってくるのは簡単に治療できる軽い病状の患者から、とても手におえないような奇病にかかってしまった患者までさまざま。もちろん最初は難病の診察、治療なんてできるはずもない。軽い病気の患者を治療するかたわら、珍病奇病の研究を進めよう。そして治療法を発見し治療用機材を設置しないと病院の信頼は下がる一方だ。そのためには有能な人材の育成にも同時に力を入れたい。



▲下痢や風邪など一般的なものからヘンな病気まで病状はさまざま。もし治療不可能な病気だったらどうする？

登場する奇病、珍病の一部を紹介

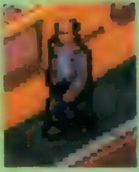
ベロ出し病

◀つねにベロがたれさがってしまうちょっと情けない病気がこれだ。

スケスケ病

◀なんとからだが透けて見えてしまう奇病！　治療は難しいかも？

ツルピカ病

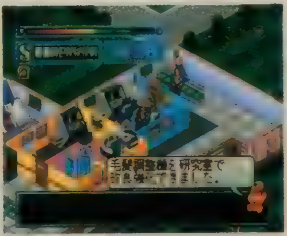


◀突然、頭部の毛髪がすべて抜けてしまう恐るべき奇病。ただのハゲか？

CHECK

治療法が見つかると…？

治療法さえ発見できればそれまで追い返すことしかできなかった病気の患者を診察・治療するための機材や部屋を設置することができるようになるのだ。



◀治療法発見！　これで病院の評判も上がること間違いなしだ。

テーマホスピタル

6|18(予) 経営SLG ▶¥5,800 ▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア ▶MC(2ブロック)

まじかるめでぃかる

MAGICAL MEDICAL™

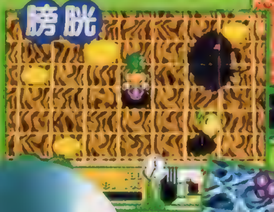
突如現れた未知の病原体X。この凶悪なウイルスによって、人々の体が蝕まれようとしている！　みんなの健康と元気を取り戻すため、史上最小のヒーロー、ぱやーんが立ち上がる！

まじかるめでぃかる	
8/6 RPG	▶¥5,800(予)　▶コナミ
	▶MC(1ブロック)

神秘の体内ワールドで病原菌をやっつけろ！

世界初？体内を冒険するRPG!!

史上最小の主人公ぱやーんを操作して、人々の体内を大冒険する"人体ダンジョンRPG"が登場!!　微小生命体のぱやーんにとって、人体の中はまさにダンジョン。数々の臓器を駆け巡り、悪性ウイルスを倒せ!!



たとえ胃の中肺の中!!

史上最小ヒーローが人体を駆け巡る！

ぱやーん

ぱやーんは、ウイルスサイズの極小ヒーロー。あまり考えることが得意ではなく、人の良さと元気の良さが取り柄の微小生命体。ふと訪れた人体の内臓から、悪魔ウイルスXを倒してほしいと頼まれ、なんとなく打倒Xの旅に出る。

ぱやーんが挑む!!　ステージは4つのこれだ！

ぱやーんが挑むステージは全部で４つ。そう、この４人の体の中がステージになっているのだ。年齢や生活習慣などで病気の進行具合も違い、難易度が変化するぞ!!

Ⓒ1998 KONAMI ALL RIGTHS RESERVED.

人体ダンジョンRPGって何だ!?

プレイヤーは微小生命体の主人公ぱやーんとなって、4つのステージ（4人の患者）の体内を移動する。それぞれの臓器にいる「臓器の主」から情報を集めながら、悪性ウイルスを退治していくのだ。各臓器に巣くう中ボスを倒しつつ、最終的には病原体Xを打ち倒すことが目的となっているぞ。また、ビタミンや酵素を合成してアイテムを作ったり、免疫細胞を仲間にしてパワーアップしたりと、このゲームならではの楽しいシステムも満載だ!!

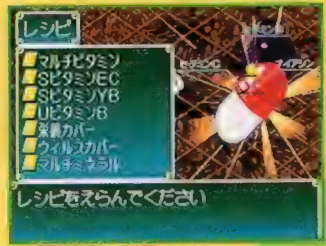
人体ワールドを探索して

悪性ウイルスをやっつけろ!!

ぱやーんの能力を使って人々の健康を取り戻せ!!

ぱやーんの能力 その1 合成能力で特効薬作成

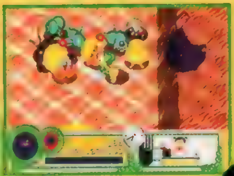
ぱやーんは、人の体内にあるビタミンや酵素など、各種栄養素を集めて合成することができるのだ。この能力を使えば、いろんな「お薬」を作成することが可能。たくさんの栄養素をかき集めて、多くの薬を作ることが、病気を全快させる近道なのだ。



▶レシピから選んでお薬作成。どんな薬ができるかな？

ぱやーんの能力 その2 進化能力で味方キャラが進化!!

人体にいるのは悪性ウイルスだけではない。人体の健康を守る数数の免疫細胞も存在しているのだ。ぱやーんは、彼らに栄養素を与えて、頼もしい味方キャラに進化させることもできる!!



◀味方キャラがいれば戦闘も楽に！

たのもしい味方キャラたち

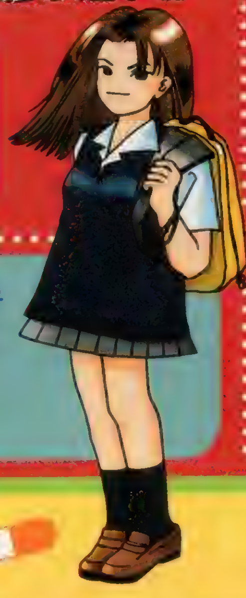
↓マクロファージ
容姿はかわいいけど、攻撃力は抜群。ウイルスを一撃で踏みつぶす！

↑ヘルパーT細胞
大きな単眼から、ビームを放って敵を倒す!!

→好中球
その体でウイルスを踏みつぶして攻撃する。

不健康な体内ステージを駆け巡れ!!

小学生あゆみちゃん
最初に病原体Xに感染してしまう女の子。病気の治りは早いが、免疫力が弱いので新しい病気にかかりやすい。



女子高生直子
脳天気な性格の今風な女子高生。普段はあまり考えてないが、一人ぼっちで入院しているとストレスがたまるらしい。

男子高生宝田くん
流行に敏感で、常にファッションを気にかける男子高生。精神面が非常にもろく、複数の病気を併発しやすいタイプ。

会社員伊藤さん
妻子ある42歳の中年会社員。髪の毛が少々さみしいことを気にしている。いやがる部下を連れて飲み歩くが、飲酒とストレスが原因で倒れる。

CAPCOM

株式会社カプコン 〒540-0037大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 CAPCOM FAX 通信 FAX06-947-4540

★カプコンソフト情報★大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(089)934-8786 福岡(092)441-1991 電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。 ★カプコン·ホームページ★ http://www.capcom.co.jp/

★カプコンフレンドリークラブ(CFC)会員募集中!★CFC事務局TEL(06)948-0555 "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー·コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

PlayStation
©CAPCOM CO.,LTD.1997,1998
ALL RIGHTS RESERVED
性格診断テストで、
キミの性格がキャラになる!
つくってふぁいたー
搭載
はちゃめちゃバトル
ポケットファイター
POCKET FIGHTER
ポケットファイター
TM
プレイステーション用ソフト ポケットファイター 標準価格5,800円(税別)
NOW ON SALE
CAPCOM

シミュレーションRPGに新風を吹き込む作品が、今、ここに誕生した!!
従来のシミュレーションRPGとは一線を画す軽快な操作感。
マップ上のキャラクターをフルポリゴンで構成し、そのまま戦闘へと移行するシステムに加え、
兵器である鋼仁のセットアップも5億通りを越える。そして、データを持ち寄ることで2P対戦まで可能。
魅力的なキャラクターにストーリーも重圧な人間ドラマを盛り込んだ「鋼仁戦記」。
この夏、ついに発売!
我が方に力をもたらせ。
TVCM放映開始決定!!
電撃文庫で小説版発売!!
電撃攻略王公式攻略ガイド発売決定!!
tonkinhouse
〒114-8524 東京都北区堀船2-17-1
最新ソフト情報：TONKINHOUSEホームページでは最新ソフト情報を発信中。「鋼仁戦記」コーナーも開設。
たくさんのアクセス待ってます。http://www.tokyo-shoseki.co.jp/tonkin/

熱き黒鋼に授けられし魂よ、
PlayStation
シミュレーションRPG
鋼仁戦記
GO-JIN SENKI
プレイステーション用シミュレーションRPG
8月6日発売予定 5,800円 2Pプレイ可
アナログコントローラ (SCPH 1200)
DUAL SHOCK™ 対応

『キングスフィールド』に続く、
リアルタイム3D・RPGの最新作がいよいよ登場!

新しい世界観と幾多の新システムを引っ下げて登場する3D・RPG『シャドウタワー』。今回は6つのポイントから、ゲームの魅力に急接近するぞ!

SHADOW TOWER

6/25 3D・RPG	▶¥5,800(予)	▶フロム・ソフトウェア
	▶MC(2ブロック)	▶DS(AC非対応)

SHADOW TOWER

特別インタビュー
SPECIAL INTERVIEW

第1回
邂逅

株式会社フロム・ソフトウェア代表取締役社長
神 直利氏

●スペシャル・インタビュアー/岩崎啓真氏

「PS最強の個性派」「人気の異色メーカー」……様々な言葉で評されるフロム・ソフトウェア。だが、その真実/真意を知る者は少ない。そこで、連載企画第2回の今回は、フロム・ソフトウェア代表取締役社長・神直利氏に直接御登場願った。神氏の口から、DPS読者に初めて語られる真実に、耳を傾けてほしい。

C 1998 From Software Inc.

■PREVIEW OF『SHADOW TOWER』……1

世界観

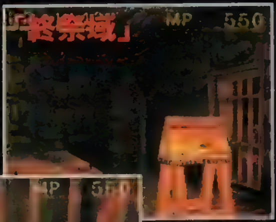
大陸イクリプスの聖地、ゼプターにある"封印の塔"。この塔には、一夜で王国を消したといわれる"単眼の王冠"が封じられており、塔の下には6つの世界が広がっている。『シャドウタワー』の冒険は、この6つの世界をまたにかけて繰り広げられるのだ。

▲地面にうちこまれた槍のように、深く深く地下へと伸びていく封印の塔。その下に広がる闇の中に、6つの世界が息づいている。そして、どこかに単眼の王冠が……。

第一、第二の冒険の舞台"人間界"と"地属界"へご案内

●人間界

塔の下に広がる魔物の領域と、人間の領域である地上との境界。魔物が徘徊しているものの、いずれも下等のもので、危険ではあるが人間の手におえぬほどでもない、あいまいな場所。かつては牢獄や墓所として使われていたらしく、遺体が安置された通路や、牢屋の跡が見られる。怪しい儀式がおこなわれた跡もある。



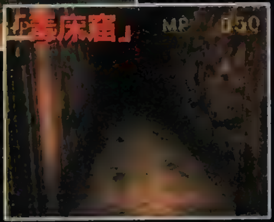
▶拷問に使われていたらしい部屋がある区域。閉じこめられた罪人は、ここで尋問されたのだろうか。苦悶のうめきや悲鳴が聞こえてきそうだ。

◀狭い通路にいくつもの牢屋が並ぶ牢獄の区域。閉じこめられたまま忘れ去られた罪人たちの死体が、野ざらしにされ哀れな姿をさらす。

●地属界

ここからは完全な魔物の領域。闇はいっそう深く、人間が適応できない過酷な環境が広がる。踏み込んだ人間は獰猛な魔物たちと同時に、通路にあふれる毒の猛威とも戦わねばならず、苦況に立たされるだろう。地下をねぐらにするドワーフ族の助力を得られれば、それを足がかりに冒険を進められるだろうが……。

◀奇怪な植物の魔物がひしめく、深い闇に閉ざされた洞窟。魔物たちは闇の中から巧妙に命を狙ってくるため、たいまつなどの明かりが不可欠。



▶広い空間では植物の魔物が群生し、狭い通路にまで猛毒があふれている。屈強の戦士であっても生き残るのは困難な、死と隣りあわせの洞窟。

■PREVIEW OF『SHADOW TOWER』……2

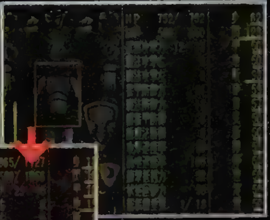
システム

『キングスフィールド』シリーズのシステムを色濃く受け継ぎながらも、目新しい要素が取り入れられている『シャドウタワー』。ここでは、そんな新システムの一部にスポットを当てるぞ。『KF』にはない本作ならではのシステムを、しっかりチェックしよう。

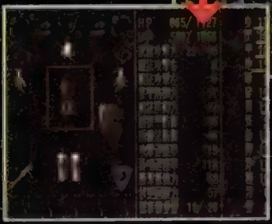
▲『シャドウタワー』には、出会ったことのある魔物のデータをチェックできる"クリーチャーブック"が搭載されている。魔物のデータを収集する楽しみもあるぞ。

戦うほどに強くなる、独特の成長システム

『シャドウタワー』では経験値のシステムを大胆にカットし、魔物を倒すたびにパラメータが上昇していくリアルな成長システムを採用！　戦いを重ねることによって、少しずつキャラクターは強くなり、プレイヤーはその成長過程をリアルタイムで実感することができるのだ!!



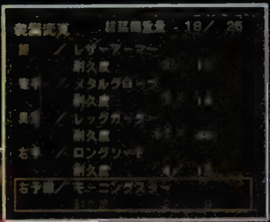
▶ゲームが始まったばかりの頃のパラメータ。主人公は世界を渡り歩く傭兵という設定なので、最初からそれなりに強いのだ。



◀そして、こちらが人間界をクリアする寸前のパラメータ。魔物との戦闘を重ねたことで、かなり能力がアップしているぞ。

武器、防具の装備システムは簡単・便利

装備している武器と防具の変更は、『KF』と同様に✚キーの左右を押すだけの簡単な操作で行える。そして、右手と左手には予備の武器と盾を1つずつ装備できるようになり、いちいち装備画面を開かなくても、2つの武器と盾を自由に持ち替えられるようになっているのだ。



▶右手にロングソードを装備し、右予備にモーニングスターを装備。これで、装備画面を開かなくても、簡単に持ち替えることができる。

◀ロングソードではダメージを与えられない魔物に対し、武器を持ち替えて攻撃するといった臨機応変な戦法が手軽に実行できるぞ。

岩崎啓真氏(株式会社メディアワークス電撃PlayStationD編集部、以下I)：(『SHADOW TOWER』／以下「ST」を、簡単にプレイしながら)これは、マスターですか？

神直利氏(株式会社フロム・ソフトウェア代表取締役社長、以下Z)：ほぼマスターです。

I：僕は、電撃PlayStation(以下、DPS)でレビューなんてものも担当している関係で、完成していないソフトはなるべく触わらないようにしてるんですよ。だから、「ST」も、今はじめてプレイしたんです。

神　直利氏

◀気さくな口調の中に、作り手としての自信と信念が、強く感じられる、神氏。やや極端に聞こえる発言内容のすべてに「必然」が隠されている。

Z：そうですか。まぁ、マスターといっても、まだ少し手は入れられるんじゃないかと思ってるんですけどね(笑)。『アーマード・コア』(以下、『AC』)のときなんて、マスター前日に用意していたキャラを削ったり、マップが変わったりしましたし。今回の『ST』でも、開発の過程で敵キャラクターの種類を半分くらいに減らしました。

I：それは何故ですか？

Z：なんか違うんじゃない？　みたいな、その程度のことだったりするんですけどね。もちろん最初からある程度の方向性は決まっていて、『AC』のときも、「銃で撃って戦う」という部分は最初から変わってないんですよ。ただ、最初のうちは人が撃ったり走ったりもしていたんですけど、それがどんどん作り込む上で機体に乗って戦うという方向に特化していったんですね。その場その場そのときそのときで、どんどん変えていっちゃうんですよ。やっぱり自分の作りたいものを作りたいですから。

岩崎啓真氏

◀本誌では、レビューとエッセイの執筆、Dでは付録CD－ROMの製作を担当。もちろん、フロム・ソフトウェアの大ファン。

I：失礼ですけど、フロム・ソフトウェアのタイトルって、めちゃくちゃなところがあるんですよね。めちゃくちゃっていうのは……う～ん、逆のほうから説明させてもらうと、例えば最近の恋愛SLGなん

PHOTO／まきたゆういち

三次元

ゲームの世界に形成される、超リアルな疑似空間。フロム・ソフトウェアの3D・RPGが誇る、最大の魅力の1つだ。この『シャドウタワー』の世界にも、"塔"を始めとした立体的な舞台設定のもと、現実さながらのリアルな3次元世界が展開している。

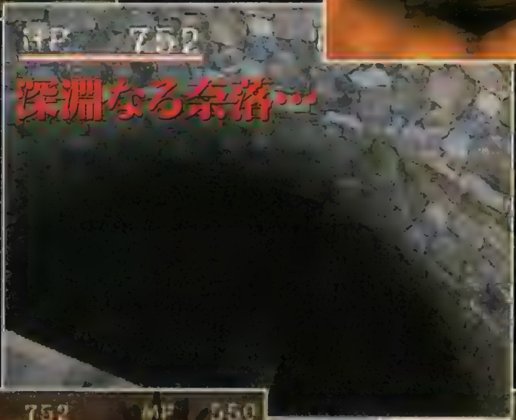
▲ゲーム中の疑似空間は、単に外見的なだけのものではない。高すぎるところから転落したり、あるいは飛び降りたりすると、「死」が待っているのだ。

深き穴の底に待つもの…

◀穴の底には何があるのか。ときには死を覚悟で飛び降りる勇気も必要。

▼下をのぞき込んで安全確認。プレイヤーも思わず身を乗り出してしまう。

深淵なる奈落…



▲地下の奥深くへ気が遠くなりそうなほど、どこまでも続きそうな穴。この先に冒険者を待つものは？ あまりいいものではなさそうだが……。

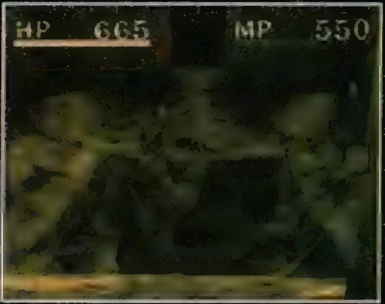
▼魔物は空間の利を生かして襲いかかってくる。冒険中は周囲だけでなく、上下からの奇襲にも警戒する必要があるぞ。

頭上と足下より迫る影…

◀スライムなどの小さなモンスターに足もとをすくわれるのも、立体的な疑似空間ならでは。

恐怖

画面を通して伝わってくるさまざまな恐怖。これは前シリーズでも追求されていた要素だが、『シャドウタワー』ではさらに、プレイヤーの肝を冷やす演出に磨きがかかっているぞ。恐いけどやめられない。そう思わせる巧みな恐怖の演出が魅力だ。

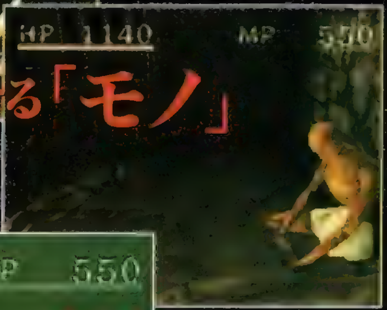


▲『キングスフィールド』シリーズとは一線を画した、恐怖の演出が盛りだくさん。振動つきのデュアルショックでプレイすれば、怖さもひとしおだ。

「魔物」の恐怖

◀いつ、どこから襲ってくるかわからない魔物の存在は、プレイヤーをつねにドキドキさせる。背後や宝箱の中など、思わぬ場所から奇襲を仕掛けてくる魔物はかなり心臓に悪い。

恐怖を抱かせる「モノ」



▶上半身を食われた死体の横でうなだれる、もう1つの、死体。これは絶対何かあると思わせるシチュエーションだ。そんな怖い想像に思わず身がすくんでしまう。

「死」の恐怖

◀そして、いよいよ命が危ないという場面での"死"の恐怖。高い場所から足を踏み外しそうになったときや、HPが残り少なく、回復の手段もないときに魔物と出くわしたときに、この恐怖が痛烈にプレイヤーを襲う。

かは、もちろん女の子のグラフィックが入って、音声が入って、ミニゲームがあって、「ほぉら、サービスサービス大満足」みたいな調子で、一体何を見せたいのか、作り手が何を考えているのか、全然わからないんですよね。フロム・ソフトウェアのタイトルは5分でわかる。プレイしはじめてから、5分でどんなゲームなのか、作り手の考えが見えてくる。それがフロム・ソフトウェアだけの個性なんでしょうね。「キングスフィールド」(以下、「KF」)の「1」も「2」も、開始早々いきなり死ねるポイントがあるじゃないですか。あれなんか、典型的な例ですよね。

Z：そうかもしれません。いや、でも、普通に考えてそうしただけなんですよ。だって、いきなりレベルの高い敵に会って、戦いを挑んでしまったら、そりゃ死ぬでしょう。だから、ゲームの中で考えるんですよ、そいつを突破するためにはどうするか、工夫しないと死んでしまうわけです。最近のRPGはわかりにくいとか、迷うとか、すぐ死んじゃうとか、そういうことが「悪」であるかのように言われてますよね。でも、手取り足取りで楽々と進んでいけるRPGなんて、自分でプレイした気がしないじゃないですか。そういうものはうち(フロム・ソフトウェア)のスタイルではない。例えば『AC』みたいなゲームだったら、絶対弾切れっていうのが起こるはずです。だから、ゲームの中でも当然弾切れで攻撃できなくなったりするんです。だから、プレイヤーは死なないように努力する。それがうちのゲームなんですよ。

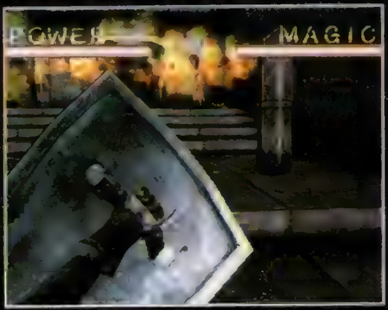
I：「KF」シリーズについてずっと気になってたことがあって、ギリギリのところでふっと生き延びられたりするじゃないですか。「あぁ、もうダメだ、もう死ぬ、俺は死んでしまう！」というギリギリのところでなんとかセーブポイントにたどり着けたりするんですよね。

Z：それは、その通りなんです。だから、ギリギリのバランス調整に時間がかかるんです。

I：でも、だからこそ生き延びられる。

Z：そうです。例えば、それがうまくいくかどうかはわかりませんけど、自分が最後の1本の剣を振って戦っていて、なんとか敵に勝つ。そして、勝った瞬間にその剣がボロボロと壊れてしまった。というシチュエーションは、嬉しいですよね。充実感がありますよね。そういうバランス調整ができればな、と思っています。どうやったって死ぬ、勝てない敵を用意するのは簡単なんですよ、ただ難しくするだけなら、それでいいんです。でも、けっこうむちゃだなぁと思うよ

戦闘



戦闘システムそのものは、『KF』のものとほとんど同じ。ただ本作では、すべての武器と防具に耐久値が設定されているため、魔物の特徴にあわせた装備品の使い分けがより重要になっている。武器や防具を酷使すると、すぐに壊れてしまうぞ。

▲戦闘シーンのもっとも大きな違いは、盾で魔物の攻撃を防げるようになったこと。このアクションで、ダメージを半減できる。ただし、盾の耐久値が激減するのだ。

一瞬の油断が命取りのリアルタイムバトル

ゲームの世界に息づく魔物たちは、プレイヤーの姿を確認すると、それぞれの長所をいかした得意な攻撃で襲いかかってくる。プレイヤーが魔物の存在に気づいていなくても、敵はおかまいなしで攻撃を仕掛けてくるので、冒険中はつねに魔物の気配に気をくばる必要がある。冒険が進んで下層の世界に進むほど、高等な魔物が出現する。覚悟して進み、戦おう。

▲剣を振るタイミングを計算してのヒット＆アウェイは、『ST』でも重要な戦術。

▶今回は、魔力が込められた"指輪"を入手することで魔法が使えるようになる。

プレイヤーの前に立ちはだかる魔物たち

『KF』でおなじみのヤツから、初登場の新顔まで、『シャドウタワー』には豊富な種類の魔物が登場。ここで紹介するのは、人間界で出現する下等な魔物たちだ。この4体も含めて、登場する魔物たちはどれも個性的。中には思わぬ"物"に自らをカムフラージュしているヤツもいたりして、初対面の魔物と出会うたびに新鮮な驚きがあるぞ。

探索

冒険を進めるうえで、もっとも重要である"探索"の要素。ダンジョン内のあやしい場所を調べて、隠された秘密を発見するのも、『KF』シリーズ同様に、『シャドウタワー』の大きな楽しみなのだ。壁に向かって◎ボタン連打は基本だぞ。

▲いたるところに残されているメッセージは、冒険の指針になる。『シャドウタワー』のダンジョンも、秘密がいっぱいで探索のしがいがあるぞ。

「アイテム」

▶ダンジョン内には、数多くのアイテムが隠されている。宝箱はもちろんのこと、机や樽、果ては死体まで、何かありそうな場所はとことん調べてみるのがアイテム探しの鉄則なのだ。地面に無造作に転がっている場合も多い。

「オブジェ」

◀石像や墓石、レリーフといった、これみよがしに怪しいオブジェも探索の対象である。秘密の通路は、どんな仕掛けで隠されているかわからないのだ。

「隠し扉」

▶一見なんの変哲もない壁でも、調べてみると隠し扉になっている場合がある。ダンジョンを探索していて先に進めなくなったときは、行き止まりや通路の壁をしらみつぶしに調べると、道が開けるものなのだ。

うな敵を配置しておいても、何故か生き延びる人っているんですよね、ユーザーさんの中には(笑)。『KFII』のときも、あの最初のモンスター(イカのようなの)を平気ですり抜けた人がいるんですから。そういう自由度もあるんですよ。

I：僕が知る限り、日本のゲームとしては『KFII』が最も複雑なダンジョンを持ったゲームです。『ウルティマアンダーワールド』や『クェイク』もダンジョンは複雑ですけど、「飛び降り」という行為は考えられてない。そういう意味では、世界レベルで見ても珍しいダンジョンなんです。それから『KFII』の特徴としては、いろいろな固有名詞が登場して、物語の世界が広がったというポイントがあります。それが『KFIII』に見事につながっていて、『III』はロードノベル的なゲームになってたと思います。戻る必要がないんですね、ストーリー的には。目標に向かってまっすぐ進んでいくタイプですね。ムービーの使い方が印象に残ってます。

Z：確かに『KFII』と『III』は違うゲームだったですね。『II』はダンジョンが主体のゲームでした。立体構造になっていて、ダンジョンが入り組んでいることで可能になった部分というのを強調していましたし。だから、マップの仕掛けがわかってくると、すごくおもしろいと思いますよ。そういう部分は『ST』にも残ってます。なにせ「塔」が舞台ですから。ショートカットとか隠し部屋、隠し扉とか、いろいろあります。それが全部わかってくると、4時間でクリアすることもできるようになります。

I：クリアタイムは表示されますか？

Z：プレイタイムの表示はあります。

I：ではタイムアタックみたいな楽しみ方もできるわけですね？

Z：そうですね。飛び降りたり、裏から入ったり、いろいろな方法を試してみてほしいと思います。いや、でも実は、もう作ってしまったソフトについてお話するのはけっこうイヤだったりするんですよね……本当はね。作り手としてはいろいろあるんですよ、やっぱり。

（以下、次号に続く）

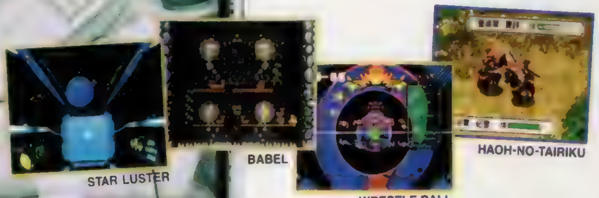
アレンジが楽しいね。

NAMCOANTHOLOGY.1

昔、徹夜してやったソフトを プレイステーションで楽しめる・・・ ファミコンやメガドライブは 押し入れの中なんですよ

渡部 雅人　電撃プレイステーション編集長

昔、徹夜でやったソフトが、プレイステーション版になったおかげで、あの当時を楽しめる。さすがにファミコンやメガドライブはつながってないんで。パスワードの間違いもないでしょうし。どのように(今風に)アレンジされているかっていうのも、このソフトの一つの楽しみだと思います。10年前からコンシューマゲームをやってきた人たちにも、今の人にも、両方のお客さんにとって非常に有益なソフトですね。



STAR LUSTER　BABEL　WRESTLE BALL　HAOH-NO-TAIRIKU

STAR LUSTER

HAOH-NO-TAIRIKU

「覇王の大陸」いいですよね！ 一冊攻略本ができるくらい やりこんだの覚えていますよ、ええ

浜村 弘一　週刊ファミ通編集長

僕が本当にまだ役も何もないペーペーの頃、ナムコさんの担当だったんですけど、そのときに見て「これはすごい」とはまったんですよ。もう、すごい勢いでやっていましたね。シミュレーションゲームっていうのは、ちょっと片手間にやるってことができないんですよ。でもこのゲームって、アドベンチャーとか軽いRPG感覚でできますよね。その敷居の低さが好きなんです。今やっても充分楽しめるもんですから、みんなお得だと思いますよ。

シンプルな面白さを出していく、昔の名作に 新しい人たちがふれていって欲しいですね

塚田 正晃　電撃王編集長

「スターラスター」には、相当はまりましたね。そして当時、新しいものを作っていくナムコのこの作品にすごく魅かれた思い出があります。ゲームって想像力だと思うんで、昔のバージョンでも充分楽しめると思いますよ。更に今の人たちにとっては、10年前の人たちはこういうので遊んでたんだなっていうのも分かって、このソフトは面白いんじゃないかなって思います。シンプルな面白さにふれて欲しいですね。

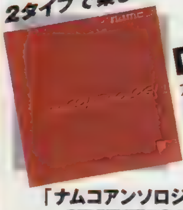
昔のヤツ…なんて思うけど、 やっぱりやり始めると楽しいんだよね

松本 秀寿　ファミ通PS編集長

もともとパズルゲームっていうか、考えるやつ好きなんですよ。久しぶりに「バベル」やってみて、画面とかショボイなぁとか思いながらもね、ついついやっちゃうんですよね。純粋にね、何度も何度もやりなおして、できたときに「あ、俺ってすごいじゃん」とか思わせる、そういうものがあるなぁ、と感じますね。今回のは、元祖と新バージョンと両方あるんですが、面白さは変わらないんじゃないかと思ってね。いつまでもトランプが面白いのと同じですね。

BABEL

各タイトルごとに ORIGINAL（懐かしバージョン）＋ARRANGE（今時バージョン）の 2タイプで楽しめる、お得なソフト!!



INDEX

- スターラスター
- バベル
- レッスルボール
- 覇王の大陸（三国志II覇王の大陸 改編）

「ナムコアンソロジー1」 好評発売中 価格5,800円（税別）

WRESTLE BALL

「レッスル」を、当時メガドライブ完全オリジナルで 出してくれたのが、すごく、嬉しかった

桑原 修　ザ・プレイステーション編集長

今となったらこれくらいの(集団球技ゲーム)はいくらでもあるんですけど、「レッスルボール」は、当時では、非常に操作性が良かったですね。当たったり、回転したり、キックやスライディングしたりと、何か格闘ファンも納得みたいな部分があって。あと、音ですね。金属音はかなり快感ありましたよ。ナムコスポーツテイストも充分入ってて、僕の年代は懐かしく遊べるし、昔のを知らない人たちには、多分新鮮だと思いますよ。難しいゲームを、なげている人にもお薦めです。

namco

©NAMCO LTD. phone 03-3756-7651 http://www.namco.co.jp/

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は、株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

ゲーム雑誌最強の攻略ページ!!

攻略Station

How to win

双界儀
ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3
XI【sai】
ポケットファイター
ナムコアンソロジー1
みつめてナイト

イラスト／鈴城芹

双界儀

ステージマップで完全攻略！　龍穴の仕組みと効果もしっかり解説しているぞ。もうこれで迷わない！

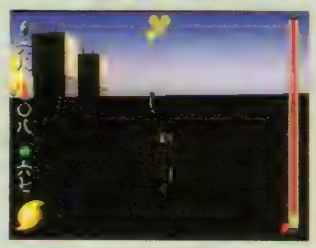
発売中 A・AVG	▶¥6,800　▶スクウェア
	▶MC(1〜3ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

こなさんみんばんわ。今日も衰氣を祓っていますか？　まだ途中だけど難しいからあきらめちゃった、というアナタ。良きにつけ悪しきに付け、やったことは報われるのが「双界儀」のいいところ、がんばって戦えば必ず道は開けます。そんながんばるアナタのために、今回も入魂のマップ付き攻略をお届けしましょう。どうやら壊していないガラン石があるらしい、どうしてもあのボスに勝てない、というアナタ。ぜひご活用ください。　(ゆかマン)

クライマックス直前のステージ7までを一挙攻略！

前号の攻略で仲間は3人に増えたけど、今回攻略する7面までにはさらに2人のキャラが加わる。中でも朱童ひふみは、ガラン石集めには欠かせない重要なキャラだ。また、今回も各面ごとの攻略とともに用語解説もやっていくぞ！

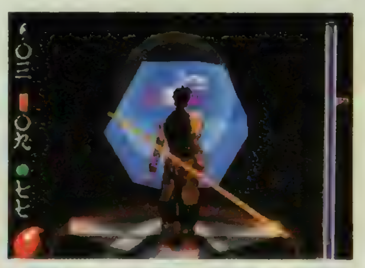


◀大和市街地の一番高いビルもひふみならラクラクだ。

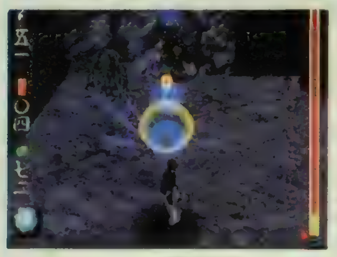
奥義マテリアはこうやって取得せよ！

寄り神を倒したときに、ときどき入手できる奥義マテリア。これの出現条件は使用キャラと寄り神との相性にもよるが、その寄り神の倒し方にも関わってくるのだ。それは〝効果ポイント〟という概念。例えば、ただ直接攻撃で倒すよりも、ジャンプ頂点攻撃などで倒した方が効果ポイントは高い。つまり、常に高度な倒し方を心がけていれば、おのずと奥義マテリアも入手しやすいということ。ゲーム後半は奥義を何度も発動するから、今のうちに集めておくようにしよう。

▲つねにジャンプ頂点攻撃で倒していれば、奥義マテリアはすぐ溜まる。



▲呪符5枚で発動できる五芒醒力で、無敵状態になれることも覚えておこう。



◀衰氣弾を撃ち返して倒すと、確実に奥義マテリアが入手できる寄り神もいるぞ。

キャラの相性は意気込みで判別可能！

前回の攻略で、「キャラ選択時の声でそのステージとの相性がわかる」と書いたが、今回はその一覧を表にまとめてみたぞ。ただし、ステージとの相性がイマイチのキャラでも封陣符などを使うことで、不利な部分を補うことができる。

真武居	相性良い	「はぁーあ、楽勝楽勝、あくびがでるぜ」
	まあまあ	「真武居の太刀筋、見せてやるぜ！」
	いまいち	「マジかよ！　めんどくせーなー」
	使用不可	「なんで俺がやんなきゃなんねーんだよ」
八洲	相性良い	「はっはっは、おまえさんは昼寝でもしときな」
	まあまあ	「どっちが先に燃え尽きちまうか、試してみるか？」
	いまいち	「おいおい、俺にいけってかぁ？」
	使用不可	「ばっか野郎、俺はしらねぇぞ」
みづほ	相性良い	「御巫無想流、けっこう強いんだから」
	まあまあ	「わたし師範代だって言ったでしょ、忘れたの？」
	いまいち	「ちょっとねー、つらいかなー」
	使用不可	「あ、ダメ、ほんと、ぜんっぜんダメ」
あずさ	相性良い	「あずさ、ひとりで大丈夫だよ！」
	まあまあ	「あずさ、がんばるよ！」
	いまいち	「やだやだやだやだ、やだったらやだ！」
	使用不可	「えー、あずさ知らないよ」
ひふみ	相性良い	「安心し、うちがなんとかする」
	まあまあ	「ま、やってみるわ」
	いまいち	「あんまし期待せんといてや」
	使用不可	「うち、ちょっとあかんねん」
我舞	相性良い	「死にたくなければ、俺に任せろ」
	まあまあ	「運がいいな。我舞式錬氣術、見せてやる」
	いまいち	「ふん」
	使用不可	「てめぇがやれ！」

『双界儀』用語の基礎知識 応用編〜壱

『双界儀』の世界を彩る言葉。ここではそんな独特の言葉たちを解説するぞ！

極月(きめつき)：古神道に基づいた旧暦による12月の呼称。

龍穴：中国の風水思想による、大地を流れるエネルギーが地上に噴出している場所のこと。ちなみに、そのエネルギーが流れている道筋を龍脈という。

警戒警報：民間人への寄り神による被害を最小限にするために、日本政府及び各地方自治体が発令している寄り神出現を知らせる警報。高千穂で発令された漂着警報も基本的には同じもの。なお、寄り神の出現をどのような方法で予測して発令しているのか、目撃情報などをもとに発令されているのかは不明。

「これからは夜明けと夕方には気をつけろよ」：直柔がみづほに教えた、寄り神の出現する時間帯。人の時間である昼と、神時間である夜の境目は、古来よりかわたれ時(かわたれどき・夜明け)、黄昏時(たそがれどき・夕方)と呼ばれ、人以外の存在が現れる時間帯としておそれ、うやまわれていた。

真武居家：琉球地方に端を発する咒方士の家系で、代々五方輪として戦ってきた。その歴史は実に8655年にも及び、直柔はその577代目にあたる。

「天地雷風水火山沢…」(てんちらいふうすいかさんたく…)：直柔がカハクに対峙したときに唱えた、超級太極弾発動のための呪文。風水思想において、世界の中心〝太極〟を取り巻く8つの要素〝八卦(はっけ)〟を順に唱えたものと思われる。

七つの楔：禁門を封印するために、日本

 ©1998 SQUARE/YUKE'S

新たに加わる仲間、あずさとひふみはこんなキャラクターだ!

琴平あずさ

あずさの最大の特徴は弓での遠距離攻撃。ミニガラン石は直接攻撃でないと破壊できないので、旺氣弾扱いになる弓攻撃はイマイチ使えない。しかし、彼女の弓は1度に最大3本の矢を射れるので、対六礐祇戦ではその力を最大限に発揮できる。また出雲に出現する姿の見えない寄り神も、彼女の弓でしか倒せないのだ。ほかのキャラは奥義を使おう。

◀あずさでミニガラン石を破壊するのはキツイ。彼女はボス戦向きだ。

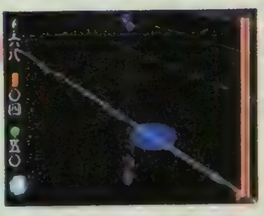
朱童ひふみ

ひふみの利点はなんといっても、ジャンプ力とジャンプ中の攻撃だ。大和の一番高いビルなどにも他のキャラよりは楽に上れるし、珠洲の海岸線にあった黄色のミニガラン石などは彼女でないと入手できないぞ。また、ほかの五方輪のメンバーとは違って衰氣を吸収するため、敵の衰氣弾を受けてもダメージを受けないという特性を持っている。ただし直接攻撃はダメージを受けるので注意。

◀ひふみでしか壊せない黄色のミニガラン石がところどころにあるぞ。

龍穴の効果と変化の秘密に迫る!

自分が今使っているキャラと同じ色の龍穴の効果はわかっても、ほかの色の効果がイマイチわからなくて困っていないかな？　前号でも一部紹介したけど、今回は全キャラ分紹介するぞ。これさえ見れば、どの色の龍穴に入ればどんな効果があるのかがひと目でわかるはず。また、右でその仕組みを詳しく説明しているから、ぜひ参考にしてほしい。



◀出雲から登場する五色に変化する龍穴。

色＼キャラ	真武居直柔	八洲大騎	御巫みづほ	琴平あずさ	朱童ひふみ	我舞　要
青	HP全回復（八極天地）	衰氣感染の中和（二王仙胎）	HP全回復（八極天地）	龍穴消滅（効果なし）	30秒の間ステータス初期化	ステータス上昇（五芒醒力）
赤	ステータス上昇（五芒醒力）	HP全回復（八極天地）	ステータス上昇（五芒醒力）	30秒の間ステータス初期化	衰氣感染の中和（二王仙胎）	龍穴消滅（効果なし）
黄	龍穴消滅（効果なし）	ステータス上昇（五芒醒力）	龍穴消滅（効果なし）	衰氣感染の中和（二王仙胎）	HP全回復（八極天地）	30秒の間ステータス初期化
白	30秒の間ステータス初期化	龍穴消滅（効果なし）	30秒の間ステータス初期化	HP全回復（八極天地）	ステータス上昇（五芒醒力）	衰氣感染の中和（二王仙胎）
黒	衰氣感染の中和（二王仙胎）	30秒の間ステータス初期化	衰氣感染の中和（二王仙胎）	ステータス上昇（五芒醒力）	龍穴消滅（効果なし）	HP全回復（八極天地）

龍穴は五行に基づいて変化していた!

龍穴の仕組みは五行と深い関係にあり、その効果は下の図の通りだ。これは水の属性で説明するとよくわかるぞ。水は火に剋つから龍穴消滅、金を洗い流すから衰氣感染中和、木を育てるからステータス上昇（一定時間無敵無敵）、土を素に還すからステータス初期化、ということになる。このことを理解していれば、龍穴をもっと有効に使えるはずだ。

龍穴の仕組みと効果

◀各矢印の方向の色の龍穴によって、ステータスへの効果がいろいろと変わるぞ。

列島の霊的な要所に打ち込まれている石の封印。逆鉾石（さかほこいし・鹿児島県高千穂）、不言石（おいわずいし・福岡県沖ノ島）、忌石（いみいし・島根県出雲大社）、亀石（かめいし・奈良県飛鳥）、アラハバキ神の石偶（山梨県青木ヶ原）、要石（かなめいし・茨城県鹿島神宮）、壺石（つぼいし・宮城県多賀城）の7つがある。

多国籍調査団：ガラン石や寄り神を科学的に調査するために、複数の国家によって組織された団体。立科顧問のセリフなどから、おそらくアメリカ主導で組織されたものと思われる。

退治屋：寄り神の撃退を請け負う人物、組織等の総称。中にはペテン師同然の者もおり、社会問題になっている。

防神グッズ：寄り神から身を守る、もしくは撃退できることを売りにした製品の俗称。そのほとんどが効果はないと思われる。これまた詐欺同然の物があり、社会問題になっている。

「御巫みづほって名前、新聞で見たことありませんか?」：八洲に防除班であることを疑われたみづほが、自分の実力を主張するために言ったセリフ。防除班の活躍は、新聞で報道されるほど浸透しているらしい。寄り神の脅威はそれほど身近なものなのだろう。

船酔い：直柔は船に弱いようだ。

「ここの仕事は俺が受けた。仁義どおり、手は出すな」：五方輪を退治屋と勘違いした我舞が主張した退治屋同士のルール。基本的に先着優先らしい。

「久しいな、1万2千年ぶりに見るぞ」：直柔の持つアラハバキを目に留めたヤンロンのセリフ。ヤンロンは1万2千年前、アラハバキを振るうナミ姫によって首に致命の傷を受けている。

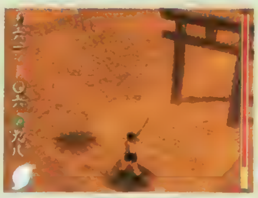
「そうか…鹿島の要…このことだったのか」：楔の話を聞いた我舞がつぶやいたセリフ。鹿島に伝わる要石が紫微仙の狙っている楔だと気がついた我舞は、密かに故郷へ戻るのだが……。

神在月・出雲～かみありづき・いずも～ 結界のつながりを知れ!

鳥居をくぐるたびにワープしてしまう前半最大の難所・出雲。ワープした後、自分がどっちを向いているのかがわからなくなったら、とりあえず周りを見渡してみよう。巨大ガラン石が見える方向がマップの下の方だ。最短ルートなどは右下の「鳥居のつながり方」を参照してほしい。

見えない寄り神に要注意!

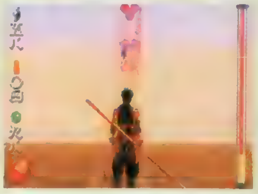
このステージに出現する、衰氣感染攻撃を使ってくる見えない寄り神。コイツは結界も通用しないが、あずさの弓で倒すことができるぞ。



◀ちなみに結界も通用しないという嫌なヤツだ。

①テクニックを駆使して破壊!

①の青いミニガラン石は、マップ上方にある鳥居の上から、ジャンプ→ブースト攻撃で破壊することができる。ひふみを使用すると楽だぞ。



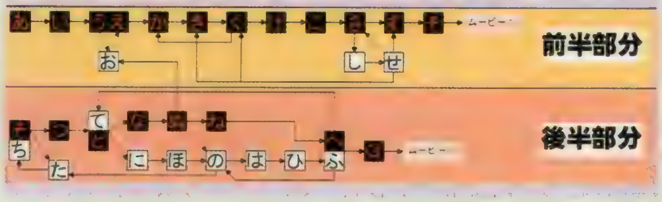
◀跳躍のパラメータは最大じゃないと無理だぞ。

おすすめキャラ➡八洲大駒

ここは、圧倒的な攻撃力を誇る八洲でプレイするのがいいだろう。ステージクリア後のガラン石集めにはひふみ、奥義マテリア集めにはあずさがオススメ。体力回復は龍穴よりも八極天地を使おう。

鳥居のつながり方

複雑なマップだが、これでわかるだろう。赤い字をたどれば最短でゴールできるぞ。



BOSS:六震紙・尸震(しとん)&霊封天尊・陰虎(インフウ)

尸震は突進とオプションのような埴輪からの衰氣弾をおもに使ってくる。これらのダメージはさほどではないが、衝撃波攻撃には要注意。これを喰らうと、大ダメージ&衰氣感染を起こしてしまうからだ。一般的な攻撃方法は、ヒット&アウェイか一穴点螺だが、だんぜんオススメなのはあずさの弓攻撃だ。常に衝撃波の攻撃範囲外にいることを心がけつつ攻撃していれば、楽に倒せるはずだぞ。また対インフウ戦では、六氣封殺で動きを止めた後でジャンプ→ブースト攻撃をすれば一撃で終わるはず。ジャンプとブーストを使用するため、キャラは真武居か八洲がオススメだぞ。

◀あらかじめ超級奥義「月夕」を発動しているとかなり楽だ。

『双界儀』用語の基礎知識 応用編～弐

神在月：古神道に基づいた旧暦10月の、出雲地方における呼称。普通10月は、神様が出かけてしまって不在になるために神無月（かんなづき）と呼ばれるが、出雲では逆に日本全国から神々が出雲大社に集まるために、神在月と呼ばれている。

お役目：水見家が代々受け継いできている、出雲大社にある楔・忌石を守るという"役目"のこと。水見家の者には、このお役目を終えるまでは名前を持つことができないというしきたりがある。

三輪山の禁足地：奈良県は三輪山にある五方輪のアジト周辺のこと。おそらくは紫微仙が自分たちの存在を隠すために、日本国内のさまざまな宗派に圧力をかけて禁足地にしたと思われる。

「水、極まりて陰（つき）となる。これすなわち、右の象（しょう）。火、足りて陽（ひ）となる。これすなわち、左の象。陰（つき）は身（ミ）へ、陽（ひ）は霊（ヒ）へ。天地万象、相結びて太極を生ず」：金剛の

※各マップの説明はP.96にあります。

極月・大和～きめつき・やまと～

河伯との第2戦!

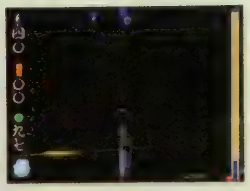
この市街地では、東西南北すべての方向にワープするようになっている。六震祇・尸覚もワープしながら移動しているぞ。

おすすめキャラ➡真武居直柔

五行的に相性がいいのが真武居とみづほだが、攻撃力を取ると真武居がオススメだ。

ビルに上れ!

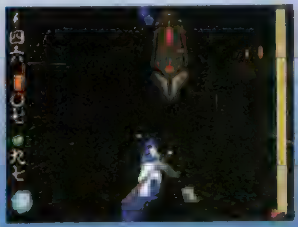
ひふみなら②の位置からジャンプ→ブーストで一番高いビルに上れるが、真武居は不可能だ。彼は①の電灯の上からジャンプ→ブースト攻撃でなんとか上るしかない。ただし、かなりタイミングが難しいので注意。



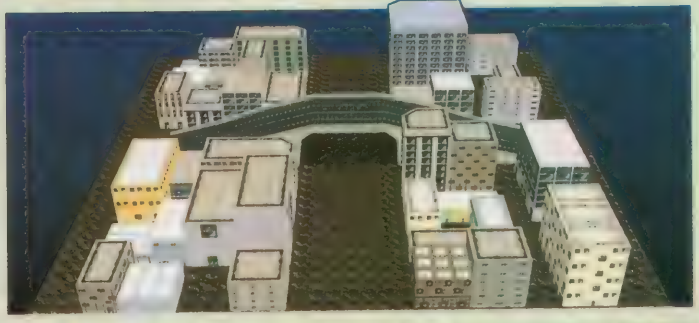
◀この目の前の電灯に乗ってからビルへ飛ぼう。

BOSS:六震祇・尸覚

ミニガラン石の回収はステージクリア後にし、とりあえず尸覚を倒すこと。衰氣弾をジャンプでかわしつつ、一穴点螺などでダメージを与えていこう。いきなり懐に飛び込んでの力押しでも倒せるが、龍穴や咒符の五芒醒力をかけておこう。



◀軸を合わせづらいので、高架橋上では戦わない方がいい。



朱童ひふみ参戦!

ここでの戦いは、だんぜんひふみがオススメ。なぜなら彼女は衰氣を扱うため、寄り神の衰氣弾を弾き返すことができるからだ。地形も大きくなく、破壊するガラン石も6つ（中央の大ガラン石も含む）と少ないが、次の河伯戦のことを考えるとダメージは少なくしておきたい。また、ひふみなら結界を5重に張ることができるしね。

▲この青いガラン石を壊すとステージクリアなので、最後に破壊すること。

BOSS:元聖天尊・河伯

2度目の河伯戦だが、注意したいのは超級太極弾。カハクが超級太極弾の態勢に入ったら、⊗ボタンを押して奥義発動の溜め状態にしよう。武氣結界が展開されて超級太極弾を弾くことができるぞ。カハクの動きを止めるには、結界のステータスを最大にしておこう。

◀武氣結界で敵の攻撃を無効化するテクニックを覚えよう。

ケガを治すためにひふみが唱えた呪文。ひふみに触れられて金剛があせっていたのは、退魔師というのは基本的に女人禁制の地で修行するものだから。

「オン・サン・ザン・ザンサク・ソワカ・・・」：ひふみのナイスバディを目の当たりにしてしまった金剛が、繰り返し唱えた勢至菩薩の真言。煩悩をはらう効果があるらしいが…。

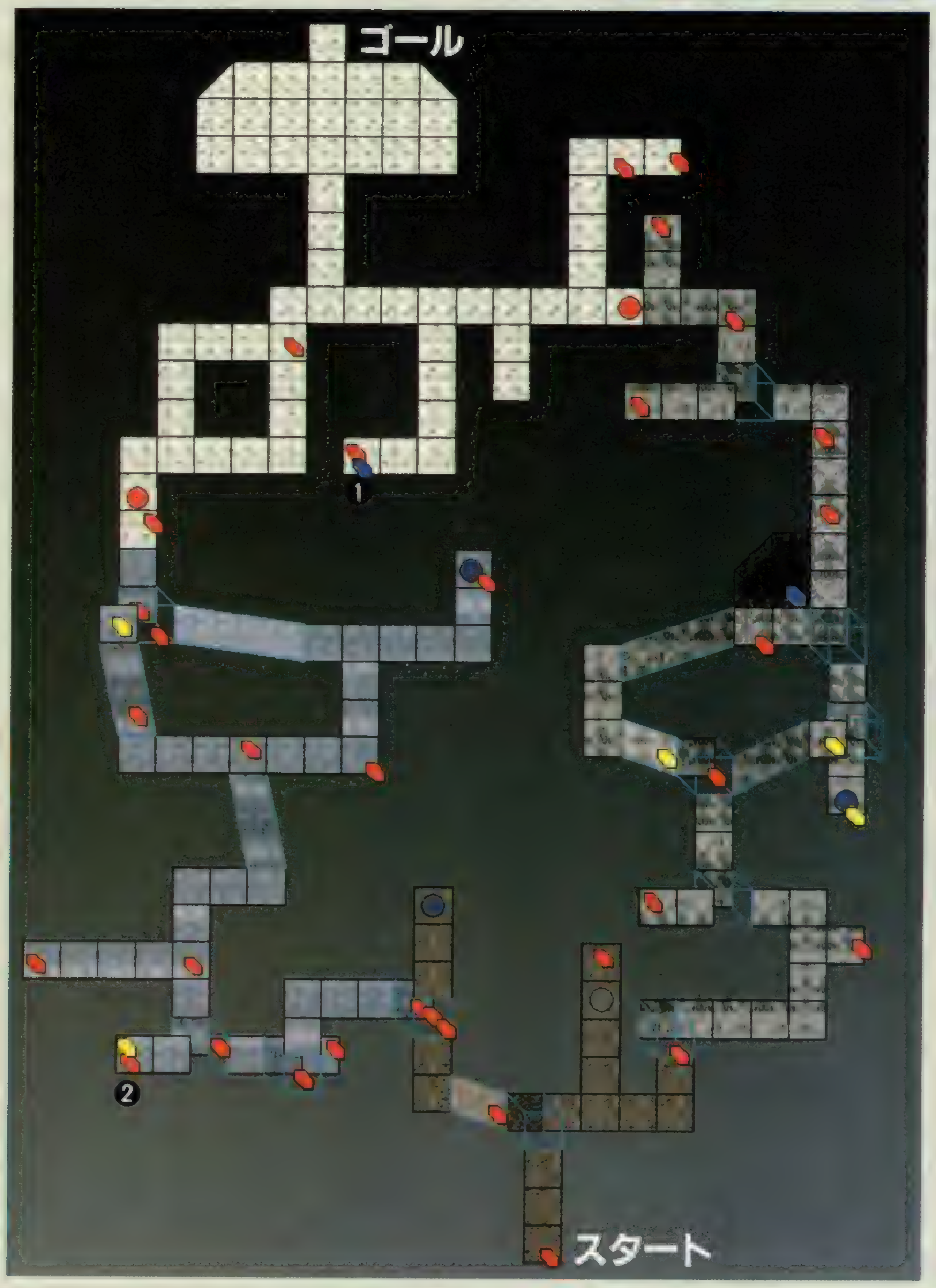
「ここの言い伝えにあるでしょ、知らないの?」：泥に埋まった街でグチをこぼすみづほに、楔と泥の関連を説明したあずさが言ったセリフ。実際に、奈良県にある本物の亀石には、この石が西を向くと奈良地方は洪水に襲われるという言い伝えが存在する。

「わりぃ朱童、寄り神連れてきちまった」：禁足地で戦う原因となった直柔のセリフ。寄り神は直柔の旺氣を追ってきたと考えられる。が、戦闘後にカハクが登場することを考えると、直柔にスキがあっただけ、というのは少々かわいそうではないだろうか。

「宝珠の司る力、その異なる意味、熟図するがよい」：三輪山でのカハクによる五神宝珠の解説を締めくくるセリフ。熟図（じゅくと）とは、じっくり考えるといった意味の言葉。

極月・富士～きめつき・ふじ～

地下洞窟の構造を把握せよ!



紫微仙の作った亀裂から、富士山の奥へと降りていくステージ。ステージ構成はマップを見れば一目瞭然だが、1度にすべてのミニガラン石を破壊しようとするならば少々コツがいるのだ。下にその方法をまとめてみたぞ。また、ここではミニガラン石を足場にするところが数カ所存在する。寄り神を倒すときは、注意するようにしよう。

おすすめキャラ➡朱童ひふみ

ほかのキャラを圧倒的に凌駕するジャンプ力と、衰氣弾を吸収する特性から考えて、だんぜんひふみがオススメ。また、意地悪な位置にあるミニガラン石も存在するので、ひふみ以外の使用は勧められない。

◀跳躍は最大、封陣符は8枚使えるようにしておこう。

ミニガラン石をすべて破壊する方法

最初の穴を落ちて第2層に降りたら、ゴールまでは右と左の2つのルートがある。これをもとに説明していこう。

まずはいきなり後ろを向き、ジャンプで赤を破壊。その後、最初の穴に落ちて第2層に降りたら右のルートへ。第4層までできたら、穴の上を斜めに飛び越えてさらに右の坂へ。第7層の滝までできたら、左の坂を上り、その上の黄色を破壊。第8層(最深層)への穴に落ちないように、滝の周りの赤と青をすべて破壊したらわざと滝に落ちる。するとスタート地点に戻ることができるので、今度は左のルート上にあるミニガラン石をすべて破壊しながらゴール地点へ行けばよい。

『双界儀』用語の基礎知識 応用編～参

イッツ・ア・メリー・クリスマス:富士山麓、青木ヶ原の樹海でみづほが唄っていたクリスマスソング。参加していたバンドで唄う予定だったそうだ。

特殊イージス艦:ガラン石を破壊するために開発されたレーザー照射機を搭載したイージス艦。照射機とおぼしきパーツは2つあるが、レーザーはなぜか右側からしか発射されない。ブリッジの下にある赤いランプは、カ○ー○イ○ーではないかとする説が一般的(笑)。

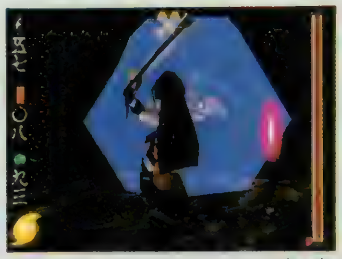
高天(たかま)の民の都:現在の青木ヶ原樹海のある一帯に存在した壮大な都。神代の昔、衰氣を操ることで栄えた高天の民が作り上げたもの。衰氣の暴走によって壊滅し、現在では地下に埋もれている。

アラハバキ神の石偶:富士山麓の地下、高天の民の都にある五つ目の楔。いわゆる遮光器土偶に酷似した形をしており、これが高天の民があがめていた神であることは間違いないだろう。

「後手にまわった外交の切り札として、未知のテクノロジーの痕跡を探しに来た」:高天の民の都跡に現れた、立科顧問

穴に落ちたらまず結界

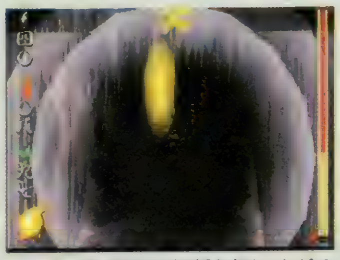
このステージには穴がたくさん存在する。穴に落ちた先では、いきなり敵が襲ってくるかもしれない。そのことを考えると、落下後は◎ボタンを連打して結界をかけておいた方がいいだろう。特に1番最初の穴を落ちたときが要注意。もたもたしていると、寄り神に挟み撃ちされてしまうぞ。



▲特に最初の穴を落ちたときが要注意。寄り神に挟み撃ちされないようにしよう。

一方通行の坂に注意!

このステージは穴だけじゃなく、一方通行の坂も存在する。またゴールまでのルートも2つあって、最終的には1つのフロアに出るが、それまでは道が交わることはない。そのことも頭に入れて、穴や坂に足を踏み入れるときは、破壊できるミニガラン石をすべて破壊し尽くしてからにしよう。



▲ひふみならほとんどの坂を上ることができる。ほかのキャラだとちょっとツライ。

巨大な寄り神への対策は?

ひふみは衰氣弾を吸収するから、この巨大な寄り神をジャンプ攻撃を繰り返すだけで倒せる。彼女以外のキャラを使っているときには、ジャンプ頂点攻撃→L1(R1)ボタンで180°ターン→ジャンプ頂点攻撃……と繰り返せばダメージを喰らわずに倒せるぞ。ただし、軸はしっかりと合わせよう。

▲ジャンプ降下中の攻撃を、数回撃ち込むだけで簡単に倒すことができるぞ。

①&②壊す順番を考えて!

右の写真のように、赤いミニガラン石の上方に青いミニガラン石(①)が浮いている。この①は、赤いミニガラン石を土台としてジャンプして破壊するのだ。つまり土台を破壊してしまうと、2度と①のところまでジャンプすることはできなくなってしまう。②も同様で、とにかく上から順に破壊するようにしよう。

▲ひふみはミニガラン石に乗ってもダメージを喰らわない。上の青は必ず破壊しよう。

BOSS:六震祇・尸吼(しこう)

尸吼の攻撃でもっとも注意しなければいけないのが、空中で膨張する巨大な衰氣弾。これを喰らうと大ダメージを喰らってしまうので、弾き返すか旺氣弾で破壊しよう。また、結界でこちらの動きを止めてから衰氣弾を撃ってくることもある。結界をかけられたら、✚キーを上下左右にこするように連打して、なるべく速くその呪縛から逃れよう。

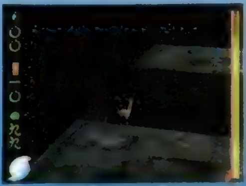
◀結界からの巨大衰氣弾には要注意。直撃だけは避けること。

おすすめキャラ ➡ 琴平あずさ

このステージもあずさがオススメ。L1&R1を押しっぱなしにして、つねに尸吼に軸を合わせ、あとは⊗ボタンを連打するのみ。巨大衰氣弾も破壊できるぞ。

狭いステージに要注意!

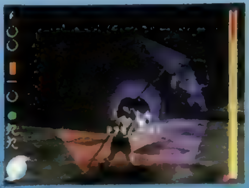
右のマップの茶色い床は、上に乗ると落ちてしまうので要注意。あずさはブーストが使えないので着地地点を見失いがち。視点を下向きにして、影を確認するようにしよう。ただし1ブロック分の床は影が見えないので、予想をつけて飛ばなければいけないぞ。このマップは先に進めば進むほど落ちる床が増えるので、尸吼は坂を下り終えたところまでに倒すようにしよう。後は足を踏み外して通路から落ちないように気を付けていれば、移動は問題ないだろう。



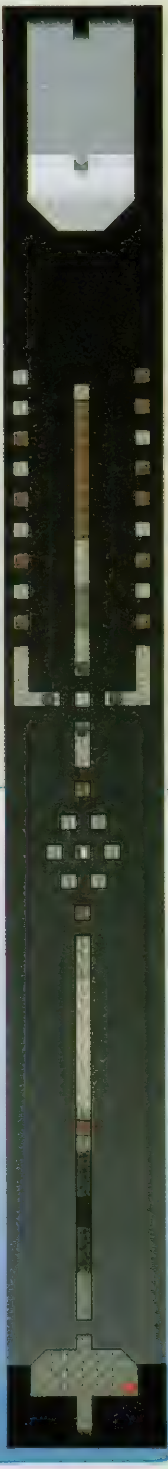
◀落ちるとHPが10%減ってしまうぞ。

衰氣弾を弾き返せ!

あずさの場合は、超級奥義「月夕」で動きを止めつつ矢を射ていれば楽に尸吼を倒せるだろう。問題はほかのキャラの場合。尸吼が放ってくる巨大衰氣弾を、タイミング良く弾き返したときぐらいしか大きなダメージを与えられないのだ。真武居は剣を上から振り下ろすモーションなので比較的簡単だが、八洲やひふみはうまく弾き返せない。せいぜい多重結界をかけて、奥義を駆使するぐらいしか手はないのだ。あずさ以外を使うなら、覚悟を決めよう。



◀コイツも超級奥義「月夕」で動きを止めよう。



のセリフ。アメリカが特殊イージス艦を持ち出したために多国籍調査団の主導権を失った日本政府は、富士山の地下にある遺跡に目をつけ、立科顧問が率いる調査団が編成、派遣されてきたということらしい。

S-サイクル力線発振器:みづほを研究することによって、立科顧問が開発した寄り神撃退マシーン。おそらく人工的に旺氣を発生させるものだと思われる。だが、最初の相手が六震祇だったのは運が悪いとしか言いようがないだろう。五方輪の武具が非科学的な防神グッズなら、こいつは科学的な防神グッズといったところか。

「ねー、あれなに?」:アラハバキ神の像の下で、木の実の殻のようなものを見つけたあずさのセリフ。貝が主食の文化には貝塚遺跡があるが、高天の民の主食は木の実だったのだろうか?この木の実については次号で解説する。

「また、こいつを使うことになるとはなあ」:真言密教の咒術、不動火焔咒を使う前に八洲がつぶやいたセリフ。また、と言うからには、過去に何度か使ったことがあることはすでに明白。

「勘違いせんとってや」:不動火焔咒を使って消耗した八洲に、直柔がかけた「おっさんは、朱童にゆっくり看病してもらいな」というセリフにひふみが返したセリフ。八洲は、色恋沙汰には不器用らしいことがうかがえる。

睦月・鹿島～むつき・かしま～

不安定な足場を克服せよ!

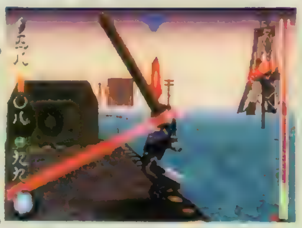
ストーリーの関係上、我舞、真武居、みづほの3人でしかプレイできない。さらに後半は我舞か真武居でしかプレイできないのだ。また、ステージ前半部分は船が勝手に進むうえ、容赦なく寄り神が襲ってくるので攻略がかなり難しい。ガラン石の破壊が最優先だが、深追いしてダメージを喰らわないように気を付けよう。

おすすめキャラ➡真武居直柔

我舞も真武居もみづほも相性はいいのだが、オススメは真武居。みづほも使い勝手はいいが、現世の柱のカケラを回収する手間を考えると選択は１つに絞られるのだ。

寄り神のビームに気を付けろ

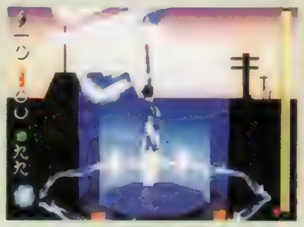
まず、右のマップに記してある「ビーム射程範囲」に注目してもらいたい。これは船上のキャラの位置に関係し、敵からもっとも離れた場所にいれば絶対ビームは喰らわないのだ。ただし、最後の両サイドからビームを放ってくる場所では、タイミング良くジャンプしてビームを避けなければいけないぞ。それさえわかっていれば、ほかの寄り神は、まさにザコ同然だ。



▲このビームのダメージが一番デカイので、絶対に喰らわないこと。

ステージ最後に八極天地を!

次のステージも真武居を使用する関係上、彼のＨＰは満タンにしておきたい。そこで、最後の黄色いミニガラン石を破壊したら、大急ぎで八極天地を発動しよう。ステージを抜ける前に、「400/400」と表示さえすればＯＫだ。最後に完全回復することを前提にしているから、とりあえずＨＰは二の次にしてミニガラン石を破壊しまくるといいだろう。



▲もちろん八極天地を発動できるだけの封陣符は用意しなければいけない。

●各マップの見方●

◆:ミニガラン石赤　◆:ミニガラン石黄
◆:ミニガラン石青
●:龍穴(体力完全回復)　●:龍穴(一定時間無敵)
●:龍穴(衰氣感染中和)　◐:龍穴(五色に変化)
※龍穴の色は真武居でプレイしたときのものを表示しています。

『双界儀』用語の基礎知識 応用編～四

サルベージャー：汐里ひさぎの現在の職業。水没した鹿島一帯を中心に、沈んでいる宝石などを引き上げて生計を立てている。ひさぎは元々漁師の娘で、この非合法な仕事も新しい漁船を手に入れるまでのつなぎとして考えているようだ。

「なんだってあんた、こんなときに沖に出たいなんて言うんだい?」：我舞を沖にある要石まで送る依頼を受けたひさぎのセリフ。「こんなとき」と言うのは、巨大な円盤型の六震祇・戸涌が海上の空に浮かんでいるようなときである。

「ゆるぐとも　よもやぬけまじ　要石　鹿島の神の　あらんかぎりは」：鹿島地方に古くから伝わるという地震除けのまじない。そのものズバリ、鹿島の楔のことを言っている。我舞は、沖ノ島での直柔たちの会話でこのまじないに思い当たったのではないだろうか。

「こないだのアメリカさんみたいなのはゴメンだよ」：ひさぎのセリフ。こないだのアメリカさんとは、筑波山ガラン石の破壊を試みた特殊イージス艦を擁するアメリカ艦隊のこと。ガラン石から反射し

BOSS:六震祇・戸涌

戸涌の腹内部だけあって、さすがにひと筋縄ではいかない。おもな攻撃は「結界」と、足場に釘付けにされてしまう「超重力」、剣を持っていると攻撃を喰らいやすい「落雷」の３つ。またジャンプでの移動も、足場が狭いので困難を極めるはず。

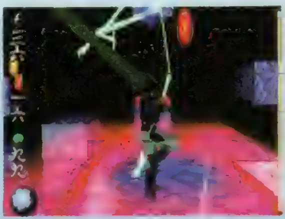
ステージクリア条件は、マップ上方のゴール地点に足を踏み入れること。ゴールの足場の手前にある赤いミニガラン石は、ブースト攻撃で最後に破壊すること。もし破壊し損ねてやり直したいなら、リセットして左ページのステージから頑張るしかないぞ。くれぐれも失敗しないように気を付けよう。

おすすめキャラ ➡真武居直柔

相性がいいのは我舞だが、オススメは真武居。我舞を自在に使いこなせるなら、その方がいいのかもしれない。だが真武居には、ジャンプとブーストがある。このステージには２度とこられないため、キャラの相性よりもミニガラン石の回収に重点をおくことが大切だ。

足場が光ったら注意!

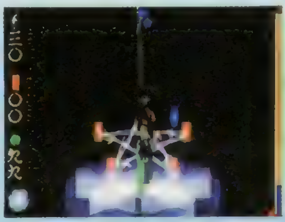
足場が赤く光ったときは戸涌が「超重力」を発動している。このときキャラは思うようにジャンプできず、ブーストも威力が落ちてしまう。赤い光が消えてから移動するか、「六氣封殺」で時間を止めるしか対抗手段はないぞ。



◀足場が赤く光ったら、移動やジャンプは控えよう。

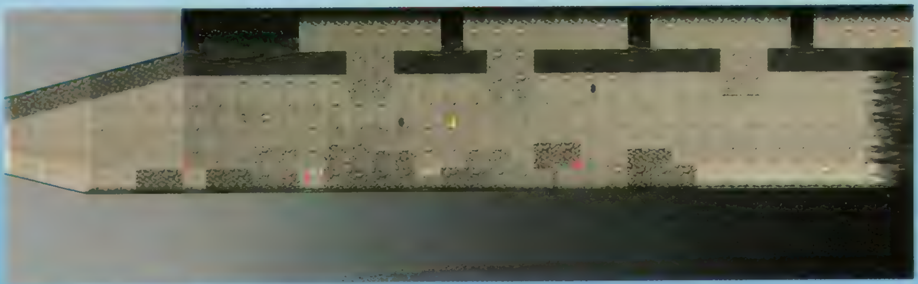
封陣符が勝利のカギ!

足場の「超重力」は慎重にプレイしていればなんとかなるが、頻繁に落ちてくる「落雷」はやっかいだ。これを喰らうとブースト中でも落とされてしまうぞ。唯一の対策は「五芒醒力」だけなので、封陣符は最大にしておこう。



◀五芒醒力なら落雷によるダメージを回避できる。

▼左側面からの視点



▶上方からの視点

▼右側面からの視点

たレーザーによって壊滅している。

「キミって、戦ってると、船の上でも平気なのね」：船に弱いはずの直柔が、船上でいつも通り戦っているのを見たみづほのセリフ。体が動き出せば、船の揺れも気にならない、ということか。

「ったぁ・・・六震祇の野郎、そうきやがったか」：要石を海水と直柔たちの乗った船ごと吸い上げる戸涌を見た八洲のセリフ。最大の六震祇だけにやることが豪快である。

「ほほ、その方らの旺氣、あの戸涌には通じぬぞ」：紫微仙に囲まれたあずさが、戸涌の中には直柔たちがいる、といったことに対するインフゥのセリフ。戸涌内部には強力な衰氣結界が張り巡らされており、旺氣弾による攻撃はいっさい効果がない。

非時(ときじく)の実：常世に存在する不思議な木の実。ごく希に現世に流れ着いて、食した者に不老不死をもたらす、と言われており、紫微仙の究極の目標でもある。彼らはこの非時の実を採るために、禁門を開いて常世へ乗り込もうと考えていたらしい。

アラハバキ光線：現世の剣・荒覇吐に封じられていた究極奥義。持ち主の旺氣を凝縮して、光線として撃ち出す。その威力はまさに究極と呼ぶにふさわしいものがあるが、使用するたびに持ち主の体力をも消費していくという、まさに諸刃の剣である。

ワールドサッカー **実況ウイニングイレブン3** World Cup France'98

ついに開幕したW杯フランス大会にあわせて
我らが日本代表で勝つコツを伝授するぞ!!

発売中 SPG	▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(1ブロック)、2P対戦可

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今作は前作に比べて、中央突破が難しくなっていてスルーパスも通りにくくなっているようです。でも、中盤でパスをつないでスルーってのをよくやってしまうんですね。そんな組織的なサッカーといえば、ドイツが挙げられますが、私のマイチームもドイツ。私の神様はルンメニゲです。過去のW杯で数々の逆転劇を演じたドイツの試合は、今でも忘れられません。でも今回のフランス大会では、やはり日本代表を応援したいですね。 (ルンメニゲ命)

フランス大会同時進行攻略!

「ワールドカップ98」モードを日本代表で勝つ!

フランス大会本番の予選グループそのままの組み合わせでプレイできる「ワールドカップ98モード」。ここでやっぱり使いたいのは日本代表だ。そこで日本代表ならではの戦術や攻撃パターンなど、数々のテクニックを紹介していくぞ。もちろん実際の日本代表でも使っているパターンを重視しているので、このテクニックを把握しておけばW杯観戦にも役立つはず。ここで紹介したものは、基本的にはどのチームでも応用できるテクニックなので、さらなる技術向上にも役立ててほしい。また意外に使われていないかもしれないセレクトボタンによる攻撃レベルの切り替えは重要なので、頭に入れておこう。

◀▲現実の大会では、見られないシーンかもしれないけど、ゲームのなかでは何度も見られるように練習しよう。

システム 日本に最適の戦術&フォーメーションとは?

やはり実際の日本代表と似たような戦い方をしていきたい。選手の特徴も実際のものに基づいているので、ここで挙げているようなフランスでの戦い方と同じ戦術やフォーメーションを取るべきだろう。なお、今回は右で紹介しているフォーメーションをもとに攻略するぞ。

日本代表チームの特徴

〈 長所 〉	〈 短所 〉
①サイト攻撃がうまい	①1対1に弱い
[illegible]	[illegible]
②比較的パスが正確	②足が速くない
[illegible]	[illegible]
③"穴"がない	③シュート力が弱い
[illegible]	[illegible]

2つの戦術はやはりコレ!

デフォルト(初期)設定されている日本代表の2大特徴である下の2つの戦術が、やはり基本となるのだ。

Left Side Attack

左SB(サイドバック)の相馬を上がらせる戦術。名波、中田らを使ってワンツーなどで上がらせていく。ボールを奪ったら即実行。

Zone Press

これを実行すると、通常より守備時の"寄せ"が早くなる。中盤では名波、中田、山口らがこの戦術の主役となる。

オススメのフォーメーション3つを紹介!

選手の能力や特徴を最大限に引き出す3つのシステムはこれだ。うまく使い分けよう。

標準型 4-4-2C

SWEEPERシステム

昨年のアジア最終予選時の陣形。井原はスイーパー。FWは誰を使っても"ドングリの背比べ"なので、いろいろ試してみよう。中盤(トップは中田)の守備と相馬のオーバーラップがカギ。

攻撃型 3-4-3C

SWEEPERシステム

"超攻撃型"の陣形。相手陣内でボールを回す機会が多くなるが、中盤を突破されると決定的なピンチになりやすい。左からは相馬、右からは岡野でサイド攻撃し、中央の呂比須にあわせる。

守備型 3-5-2A

SWEEPERシステム

岡田監督がフランスでの基本と考えているシステム。山口、名波の守備が重要で、中田のスルーと相馬のオーバーラップが攻撃のカギ。名波から相馬へいかにつなぐかもポイントとなる。

©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. Official Licensed Product of the FIFA 1998 World Cup ©The France 98 Emblem and the Official Mascot are Copyright and Trademark of ISL. Manufactured under license by KONAMI Co.,Ltd. ©1998 JFA

基本テクニック 基本的なプレイの有効な使い方

まずは、基本プレーの使い方をしっかり把握しておこう。これらのプレイをマスターしておけば、強豪チームやレベル5の敵に対しても有利に試合を運ぶことができる。実際、日本を使ってレベル5のアルゼンチンに勝つことだってできるのだ。といってもそれは、相当難しいかもしれないけどね。

▲攻撃、守備のどちらにおいても基本となるのがパス。精度の高いパスでゲームを支配しよう。

▲能力の高いチームを切り崩すのはセンタリングが有効。状況に応じた上げ方を極めよう。

パス 確実につないでいくためには?

ここでは、試合を組み立てていくときの基本となる〝つなぎのパス〟のいくつかについて説明していこう。なかでも、1の項目は基本中の基本だし、4はボールが浮いているときの基本テクニックとして重要だ。これらは常に頭に入れておこう。

◀華麗なボール回しで、敵を翻弄しよう。

1 フリーの味方を捜してじっくりまわす

パスの基本は確実に回すこと。とにかく中盤では〝絶対に通る〟パスしか出さないようにしていこう。画面外にいる味方へのあてずっぽうのパスは厳禁。視点を遠くしておいて、画面内にいる味方にパスを出せば確実だ。

2 受け側は前を向く前に敵の位置を確認

すぐ側や後ろに敵がいる場合、パスを受けてすぐターンしようとするのは危険。ターン時が一番ボールを奪われやすいのだ。余裕があれば、パスを待って取るのではなく、受け手を動かしてボールを取りにいくといいだろう。

3 前にだけでなくバックパスも有効に使う

前に前にとボールを進めたい気持ちはわかるが、縦のパスはもっともカットされやすい。後ろにいる味方も使いながら少しずつ前へボールを進めていこう。これには敵をおびきよせて前線の敵を手薄にするという利点もある。

4 ヘディングも⊗ボタンで味方にパス

浮きダマを敵と競る場合は、とにかく⊗ボタン連打。競り勝てば、近くの味方にヘディングパスをすることができる。でも、強豪チームやレベルが高い場合は、競り勝てなかったり、カットされることがあるので確実ではない。

ドリブル ダッシュの多用は禁物!

正面からプレスに来た敵の直前で、45度にターンすると敵を抜きやすい(右図)。ただし、ダッシュ時はボールを奪われやすい。ドリブル突破でダッシュは厳禁だ。

▲この瞬間に「クッ」と方向を変えると、うまく抜くことが可能。タイミングを把握しよう。

センタリング この4種類を使い分けよう

センタリングの上げ方も1つだけではない。いろいろなセンタリングを試して自分の使いやすいものを探していこう。ここで紹介した4つのセンタリングを戦況に応じて使い分けるようにしたい。

1 標準のセンタリング

普通は◎ボタン1回押しだが、サイドからのループシュート+⊗ボタンも有効。

2 ライナー性

◎ボタン2回押し。またサイドからのシュートもセンタリングとして使える。

3 グラウンダー

◎ボタン3回押し。センタリングを上げる側が走り込んでいるときに使おう。

4 ショートパスの使用

ペナルティエリア内まで切り込んでいるときに、確実にゴール前の味方にパス。

シュート "チョンッ"と連打が基本

ミドルやロングのシュートは入りにくく、ゴール前でのシュートが多くなるので、使うのは、パワーゲージを溜めない□ボタン〝チョンッ〟のシュートが有効だ。センタリングやクロスが上がったときのヘディングシュートは□ボタン連打だ。

◀タイミングに気をつけよう。パワーはいらない。

プレス 守備の基本はコレしかない!

ボールを奪われたら、⊗ボタンでプレッシング。体を密着させて⊗ボタン押しっ放しで、ショルダータックルもする。また、ゴール前でこぼれダマを押し込むときもプレスを使うといい。このゲームは攻撃時も守備時も⊗ボタンの使用頻度が高い。

◀逆に敵には体を密着されないように注意しよう。

スライディングタックル 「危ない!」ときまで使わない

ファールになりやすく使い勝手が悪い。「シュートコースをふさがないと確実に点を取られてしまう!」という最終局面以外での使用は極力避けたい。ただし、弱い敵などに対しては、少し遠目から〝置きぎみ〟に使うとカットできることもある。

◀スライディングの使用はここぞという場合に限ろう。

基本戦術 やはり日本は"組織"で戦うのがベスト!

各選手の能力が平均的で、飛び抜けた長所がない以上、日本代表で戦うときは組織で戦うしかない。ではどんな戦い方をするべきか？ここでは基本的な戦術を攻撃・守備に分けて説明していく。戦術は「Left Side Attack」と「Zone Press」を選択し、攻撃時は「Left～」、ボールを奪われたら「Zone～」と、即座に切り替えていこう。全員でボールキープ率アップを目指すことが勝利への近道だぞ。

攻撃

サイドアタック

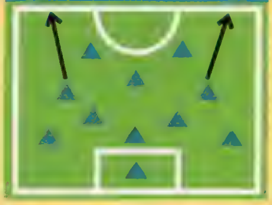
MFとの連携でサイドを切り崩す!

サイドアタックが得意とは言え、ＳＢの相馬、名良橋ともに足が速いわけではない。中盤との連携でこの２人をなんとか前線へオーバーラップさせていくしかないのだ。とくにキーポイントとなるのは、左サイドの名波。名波が確実にボールをキープし、バックパスや中田なども使いながら、相馬の上がりを待つ、というのが基本となる。なお、サイド攻撃を仕掛ける選手は、右の２つの図のとおり。

4バックの場合

▲両サイドバックが上がる。

3バックの場合



▲両サイドのウイングバックが上がる。

◀相馬には１人でサイド突破する力はない。名波、中田をうまく使おう。

中央突破

パスを回して最後にスルー

トップの選手と中田、名波、山口とオーバーラップしているＳＢでパスを確実に回していく。そうすればスペースが空きチャンスが訪れるので、そこにスルーを流すのだ。

◀周囲を見ながら前線でパス回し。そしてスルーパスだ。

コーナーキック

味方が前に出た瞬間に蹴れ!

味方が敵の選手とポジション争いをしていて、味方が前に出た瞬間、ここに◎ボタン２回押しのライナー性のボールを入れるのが有効。セレクトボタンで攻撃的にしよう。

◀何度か練習してタイミングをマスターしよう。

守備

中盤

ボールを奪われたら即「ゾーンプレス」!

中盤ではⓧボタンでのプレスしかない。ただし、あわててすぐに取りには行かないこと。ボールを持つ敵の進行をふさぐようにポジションを取りつつ、味方が集まってくるのを待とう。戦術は「ゾーンプレス」に。

◀複数で敵を取り囲み、取ったらすぐにパスで展開しよう。

センタリング&コーナーキック時

ボールに味方を集めクリアに集中

この場合もⓧボタンが大事。ⓧボタンを押すと味方がボールに集まるので、まずⓧボタン連打で味方を集め、▢ボタンでクリアしよう。コーナーキック時も同様だが、セレクトボタンで守備的にしておくこと。

◀ⓧボタンで味方を集め、人海戦術で守り切ることもできるのだ。

最終ライン

CB(センターバック)を使ってのプレスは危険!

中盤を突破されたら、井原、秋田などＣＢの選手でボールを取りにいくのは危険。山口や名波などボランチの選手やＳＢでボールを奪いに行こう。ＣＢは敵のＦＷを自動でマークしている。マークをはずす必要はない。

◀最終ラインは、うかつに動かさない。非常に危険だ。

ⓧ CBのプレス

突破してきた敵に対してＣＢが飛び出すと、その後ろにポッカリとスペースができてしまう。他のＦＷに飛び込まれたら決定的なピンチに！

◯ ボランチのプレス

ボランチやＳＢの選手でボールを持った敵を追いかける。そうすれば最終ラインのマークもズレないし、味方の戻りを待つ時間も稼げる。

応用編 すぐに使える(?) 10の攻撃パターン

プレイしていると、得点パターンが限られがちなこのゲーム。だが、ワンパターンの攻めばかりでは、敵を崩すことは難しい。いろいろなプレイを組み合わせ、攻撃のバリエーションを増やすことも考えていこう。ここでは、編集部がオススメする攻撃パターンを10通り紹介するぞ。

▲実際の日本代表同様、攻撃パターンを増やすことが得点力アップのための課題となるのだ。

図の見方

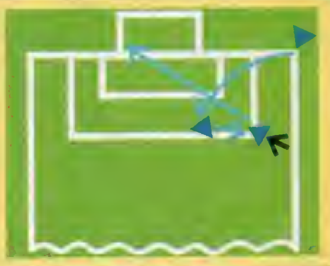
▲…日本チームキャラ
▼…敵チームキャラ
←…キャラの動き
←（波線）…ドリブルの動き
←（水色）…ボールの動き

ちょっと早めのセンタリング

センタリングというとゴールライン近くまでえぐってから上げる人が多いと思うが、図のような浅い位置からでも上げてみよう。この辺からだと、中盤のトップにいる中田がダイビングヘッドを決めてくれたりする。いろんな場所を試そう。

コーナーキックから落としてシュート

まず、コーナーキックから◎ボタン2回押しでニアにいる味方めがけて蹴る。そこでシュートではなく⊗ボタンを押すと、ヘディングで近くの味方にパスを落としてくれる。そこからダイレクトでミドルシュートを撃つのだ。練習しよう。



いったん戻してセンタリング

サイドに切り込んだ選手がFWである場合に有効。深く切り込んだあと、バックにパスをすると、そこにはSBの選手が必ずいてくれる。そのままダイレクトでゴール前にアーリークロス気味にロングパスを送ろう。かなり効果的だ。

バックの味方にワンツーパス

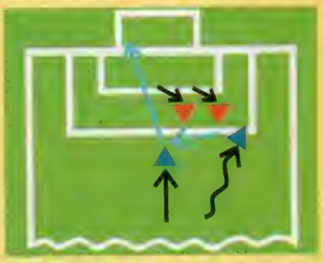
進行方向に敵がいて前に進めない場合、バックにワンツーパス（L1+⊗）を出してみよう。すると敵の裏にパスが帰ってきて、あっさり振り切れることがある。FWの選手が後ろにいる中田にワンツーリターンをもらう、という手もある。

敵を引きつけてスルーパス

FWがボールを持ったら、奪われないようドリブルでサイドに流れる。すると、相手DFがつられて寄ってくるので中央にスペースが空く。ここでFWが外回りに回転したあと、中央にスルーを流せば決定的チャンスになる。

敵を引きつけてミドルシュート

左の3に似た攻め方。サイドに流れた選手が十分相手DFを引きつけ、空いた中央のスペースにショートパスを出す。するとFWか中田が走り込むので、そのままダイレクトでミドルシュートを蹴り込むのだ。

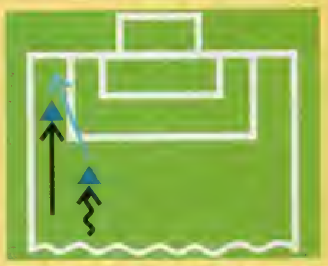


サイドバックからのスルーパス

ラストパス的なスルーパスは、何もFWやMFだけが出すものじゃない。SBでも、斜め前を併走するFW選手にスルーパスを出すことができる。角度のないところからのシュートになるが、ミドルレンジでのシュートが決まりやすい。

スルーパスでサイド突破

ラストパス以外のスルーパスの使い方。もっとも有効なのがSBへのスルーだ。相馬、名良橋がスルスルとサイドを上がってきたら、スペースの空いている方向へスルーを出そう。SBがスピードに乗ったままセンタリングを上げられる。



浮きダマのラストパス

中田や名波、山口などが上がり目の位置にいるとき、スルーパスではなく、◎ボタン「チョンッ」のフワリと浮かしたパスをFWに出してみよう。成功率は低めだが、敵DFの頭をうまく越えれば、チャンスになるぞ。

大きく大胆にサイドチェンジ!

サイド突破を試みたが相手DFが進路をふさぎ進めないとき、レーダーをよく見て逆サイドのSBが上がっているなら、これをめがけて◎ボタンでロングパス。名良橋が持っているときに「左サイドアタック」の戦術を実行すると意外に簡単。

XI［sái］

不思議な魅力を持ったパズルゲームが登場！
ダイスを転がす楽しさが、キミを虜にするぞ。

6/18 PZG	▶¥4,800 ▶SCEI
	▶MC(1ブロック)、MT・2~5P同時対戦可

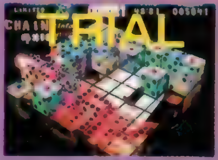
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

PZGでは、適度な操作上の制限があって、それを使いこなすことが快感になってくることが多い。ただし、このときの制限の煩わしさが強すぎるとゲームとして失敗だし、逆に弱すぎても使いこなす快感が薄くなってしまう。「XI」ではこの課題に対してダイスをもって挑戦し、〝転がる動き〟が生み出す絶妙なバランスによって、優れた「制限&快感」を作り出している。このアイデアの練り込みには、ただただ感心するばかりだね、ホント。（城イドム）

SCEIが贈るファンタジックなダイスPZG!

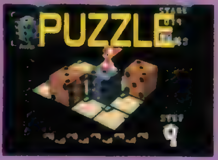
いよいよ18日に発売となる『XI［sái］』（「サイ」と発音する）は、ダイスを使った超楽しいアクション・パズルだ。手軽なうえに、やり込むほど新たなおもしろさが見えてくるPZGなので、お手軽に遊びたい初心者から超級プレイを目指すマニアまで、誰でも楽しめちゃうこと請け合いだ。今号では発売直前ということで、このPZGの楽しさをアップさせるための攻略知識を大紹介！

4つのモードは楽しさいっぱい



ベストスコアなどを競うことをコンセプトにしたモード。ストイックな人にピッタリのモードだ。

1対1の対戦プレイができるモード。相手との駆け引きを重視した、戦略性の高い対戦が楽しめる。



ダイスの消去方法を考える、謎解きモード。反射神経に自信のない人でも十分楽しめるのがミソ。

5人での生き残り合戦が楽しめるモード。何が起こるかわからない、ドタバタバトルが味わえる。

ルールはとっても簡単だよ

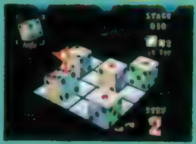
DPS読者の皆さん、こんにちは！ ボクは『XI』の登場キャラ「AQUI（アクイ）」って言うんだ。よろしくね。ここから続くページでは『XI』の基本ルールを手始めに、攻略に役立つ情報をたくさん紹介していくよ。『XI』がもっともっと楽しくなっちゃう情報がいっぱいだから、しっかり読んでおいてね！

1. 転がして… → **2. そろえて…** → **3. 消そう！**

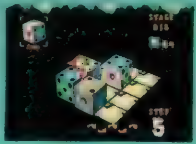
マス目で仕切られたフィールドには、いくつかのダイスが配置されている。プレイヤーは〝AQUIちゃん〟を操作することで、これらのダイスを転がしたりすることができるぞ。

ダイスをうまく動かして、「2なら2」「5なら5」といった具合に同じ目のダイスを縦&横に並べてみよう。一定個数をそろえることで、ダイスは光を放ちながら消滅するぞ。

STEP 1 ダイスを転がす



◀移動と共にダイスを転がせる。

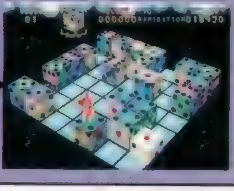


▶隣り合うダイスには乗り移れる。

ダイスに乗っているキャラを操作すると、玉乗りのような要領でダイスを転がしながらフィールド上を移動できるぞ。2つのダイスが隣合っている場合には、ダイス間の乗り移りもできるのだ。

STEP 2 "目"をそろえる

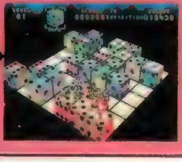
ダイスを動かしながら、「2なら2個」「6なら6個」というように、同じ目のダイスをその目と同じ個数だけ、縦や横に並べてみよう（並べる個数が多いぶんには、ぜんぜん問題ない）。ダイスは転がしながら移動させる必要があるだけに、ちょっと難しいぞ。



◀同じ目のダイスを集めよう。

STEP 3 ダイスを消せるぞ

STEP2のようにダイスを一定数並べると、そのダイスは消滅してくれるのだ。このダイスを消す行為が、ゲームの基本的な目的になるのだ。



◀消えていくダイスは赤く変色する。

用語をチェック

バニッシュ

同じ目のダイスが一定数並んで消えることを「バニッシュ」と呼ぶ。また、こうしてダイスを消すことを「バニッシュする」と表現する。

 ©1998 Sony Computer Entertainment Inc.

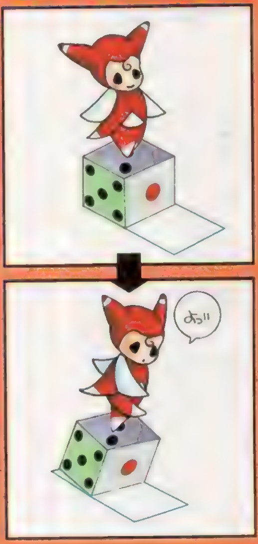
イラスト・影一号

ダイス独特の動きこそ「XI[sái]」の魅力の原点なのだ

移動の基本

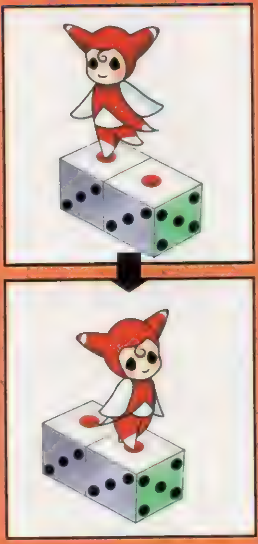
最初に、このＰＺＧならではのボクの動き方を説明しておくね。

ダイスで移動



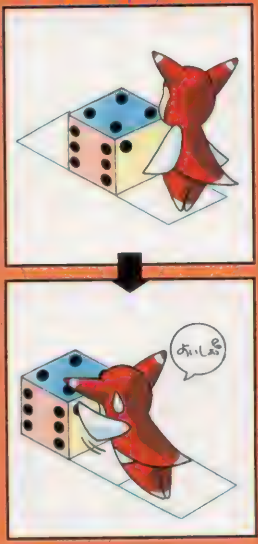
ダイスに乗った状態で✚キーを操作すれば、玉乗りのようにダイスを転がしながら、ダイスごと移動できる。

ダイスからダイスへ



ダイスに乗った状態で移動中、もし進行方向にほかのダイスがある場合には、そのダイスに乗り移れる。

下のエリアでは…



フィールド上でも、ダイスを押すことで（進行方向に障害物がなければ）同じ目のまま移動させられるぞ。

ダイスの上に戻る

新しいダイスは、稲妻が落下したマスから発生する。発生し始めのダイスに乗ることで、ダイス上に戻れるぞ。

ダイスを転がすコツ

思い通りにダイスを動かすためには、ちょっとしたコツが必要だよ！　ここではわかりやすい動かし方から説明していこう！

同じ目のまま4つ先のマスにダイスを動かしてみよう

ダイスを転がす場合、１マスごとにダイスは90度回転してしまう。そのルールによって、ダイスをまっすぐに転がした場合に同じ目が出るのは、下の図のように４つ先のマスになる。同じ理屈で、ダイスを上下反転させるためには、２つ先のマスまで転がせばいいことになる。覚えておこう。

直進時のマメ知識

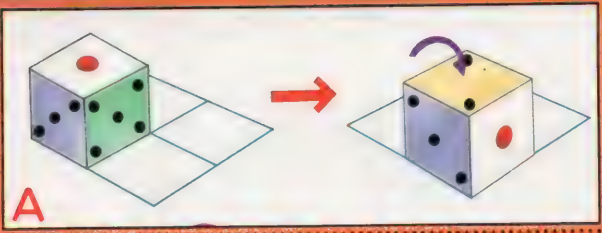
ダイスの目には「１の裏は６」「２の裏は５」「３の裏は４」という法則がある。これを覚えておけば、今乗っているダイスの底の部分の目も即座に判断できるハズ。また、ダイスをまっすぐ転がした場合、底の部分の目は２つ先のマスで上になる。例えば、１の状態からまっすぐ２つ先のマスに移動すると、６の目になるってことだね。

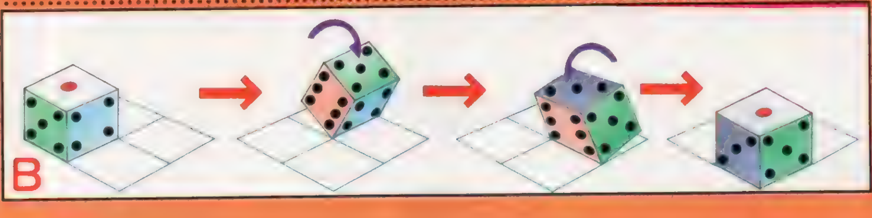
用語をチェック　セブン

ダイスの表の目と裏の目の合計が７になる法則は「セブン」と呼ばれている。左の、２つ先のマスに動かしてダイスを上下反転させるテクは、あくまで「セブン」という法則の応用。ゲーム中ではこの法則の特別な名称は付けられていない。

同じ目のまま隣のマスにダイスを動かしてみよう

右図のように、ダイスを普通に隣のマスに転がすと、ダイスの目も変わってしまう。でも、下図のように一度ダイスを（進行方向に対して）横に倒してから転がせば、同じ目のまま隣のマスにダイスを移動させられるぞ。


A


B

用語をチェック　スライド

図Ｂのように、ダイスを（進行方向に対して）横に倒してから、転がすテクニックを、「スライド」と呼ぶ。移動後もダイスの目が変わらないのが最大の利点。左では隣のマスへの移動だけに限った説明になっているが、実際には特定のマスの上下左右にあたる範囲のマスなら、どこに対してでもスライドは行える。重要なテクニックなので、ぜひマスターしておこう。

キワめて楽しい!⚃つのモードを大紹介

スコア&パズルに挑戦

スコアアタックや謎解きなど トコトンやり込むアナタにお勧め!

トライアルモード TRIAL

ベストスコアにチャレンジだ!

タイムリミットモード ~TIME LIMITED~

3分間でのスコアの限界を目指せ

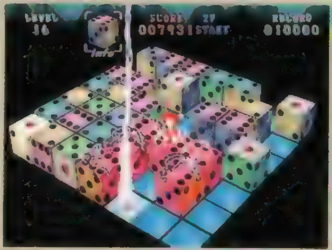
制限時間3分の中で、どれだけスコアを稼げるか競うモード。全モードの中でもっともやり甲斐があり、かつ高度なテクニックを要する。競技は7×7マスの中で行われ、消した数に応じて新しいダイスも次々と登場する。「DPSコロシアム」でも読者のハイスコアを募集するので、興味のある人は参加してみよう。

◀限られた時間内でのゲームだけに、集中してプレイしよう。

エンドレス ~ENDLESS~

時間は無制限! 力尽きるまでバニッシュ

7×7マスのフィールドに次々と発生するダイスをひたすら消していくモード。すべてのマスがダイスで埋まってしまったらゲームオーバーで、それまでにどれだけスコアを稼げるかを競う。うまくダイスを消し続ければ延々と遊べるが、プレイ内容に応じてレベルがドンドン上がっていき、難易度も高くなっていく。



▶自分の限界に挑戦するつもりで、チャレンジしてみよう。

エキシビション ~EXHIBITION~

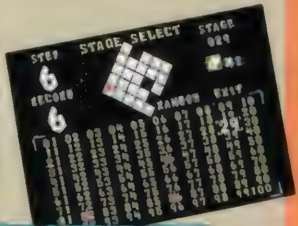
「エンドレス」を2人で協力しながら行うモード。基本ルールは「エンドレス」と同じで、2人それぞれの稼いだ点数はひとつのスコアに加点されていく。ちなみに、「エンドレス」をプレイ中に2P側コントローラで乱入すると、自動的にこのモードに切り替わる。だから途中からプレイに参加することも可能だぞ。

◀友だち同士で遊ぶのにピッタリ。2人の息が重要だぞ。

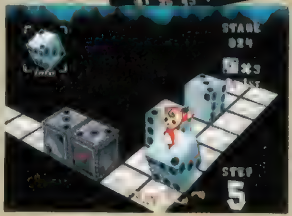
パズルモード PUZZLE

キミの頭脳をフル回転

各面専用の特別フィールドに予めダイスが設置されていて、規定の操作回数以内にすべてのダイスを消すのが目的というモード。制限時間はなく、じっくりと問題解決に集中できる。初期状態では10問しか選べないが、解いた状況に応じて選択可能な問題も増えていくぞ。10問解いていくごとに表示されるご褒美グラフィックも、このモードならではの楽しみなのだ。



▶問題数は全100問+α。各問題は繰り返し挑戦できるぞ。



◀ジックリ考えて解法を見つけだそう。

XI [sai]

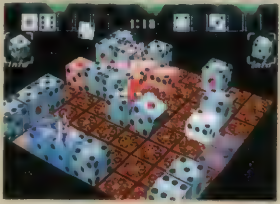
みんなで遊ぼう

ヒートアップする対戦が命! そんなアナタにお勧め!

バトルモード BATTLE

2人でサイの目奪い合い

バニッシュの腕前を1対1で競い合うモード。バニッシュした目と同じプレートが手に入り、規定枚数のプレートを先に集めた方が勝者となる。各キャラの集めなければならないプレート数も3~6枚の範囲で設定可能で、ハンディキャップも自由自在だ。2P対戦はもちろん、人間対コンピュータの対戦も可能だぞ。



▲制限時間や、使用するダイスの種類なども好みに合わせて設定できる。

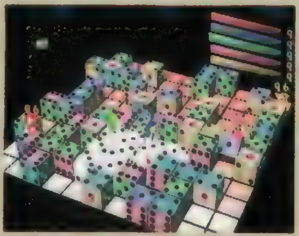
相手の"目"を奪い取れ!

▲相手が獲得してる目を自分がバニッシュさせれば…

▲相手の目を自分のものとして奪えちゃうのだ

ウォーズモード WARS

5人でバトルロイヤル

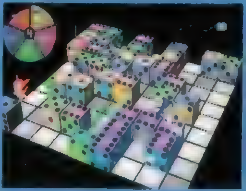


▲フィールドのデザインまで選べるので、いつでも新鮮な気分で遊べるぞ。

ドタバタの5キャラ対戦が繰り広げられるモード。1~5人の何人でもプレイ可能で、空きのキャラはコンピュータが担当してくれる。バニッシュによって攻撃力が発生し、ライバルの4キャラ全員にダメージを与えられる。お互いにガンガン体力を削りまくり、最後まで生き残った人が勝者になるぞ。5キャラが入り乱れるだけに、戦いは壮絶になること必至だ。

用語をチェック スナッチ

誰かがそろえたダイスに別のプレイヤーがチェインすると、発生する攻撃力がチェインしたプレイヤーのものになってしまう。このシステムを「スナッチ」と呼び、こうやって攻撃力を奪ってしまうことを「スナッチする」と表現する。こんな"返しワザ"が、対戦を一層盛り上げてくれるのだ。



▲スナッチを決めると、ダイスはそのキャラの色に変色する。

応用テクを覚えればハマリ度倍増間違いなし！

LESSON 1 チェインを決めよう

特定の目をバニッシュさせたとき、消滅中のダイスに同じ目のダイスを隣接させると、隣接したダイスもいっしょに消え始める（詳しくは右図を見てね）。この連続消しは原則として何回でもつなげることが可能で、このワザをガンガン決めることこそ、『XI』の魅力のひとつなのだ。

用語をチェック
チェイン
バニッシュ中のダイスに、新たに別のダイスをつなげることを「チェイン（正式にはチェインルール）」と呼ぶ。また、こうした連続消しをすることを「チェインする」と表現する。

まずはどの目でも構わないのでバニッシュさせる。このときに、同じ目で隣接できそうなダイスに目をつけて、すばやく移動を開始しよう。

バニッシュして消滅中のダイスが消えないうちに、同じ目のダイスを隣接させる。隣接させる場所は、どのダイスのどの場所でもOKだぞ。

これで隣接したダイスにも消滅反応が発生するぞ。ちなみに2回目以降のチェインは、前にチェインさせたダイスの隣でも行えるぞ。

LESSON 2 チェインの加点

チェインを決めた瞬間、そのつど（そのチェイン分の）スコアは加点される。得点は「ダイスの目の数×消したダイスの数×（チェイン数＋1）」で算出されるぞ。右では「6の目を6個で消して、ダイス1個ずつで2回チェインした場合」の加点を示している。参考にしよう。

普通に消したとき	1回目のチェイン	2回目のチェイン
⚅×6＝36	⚅×7＝42	⚅×8＝48
チェインなし	×　チェイン回数：2（＋1）	×　チェイン回数：3（＋1）
今回の加点／36点	＝　今回の加点／84点	＝　今回の加点／144点

LESSON 3 足場の確保

バニッシュしたダイスに乗ったままでは、AQUIちゃんはフィールド上に降りてしまう。チェインをガンガン決めたいならダイスの上に乗り続けていることが絶対条件なので、バニッシュさせるときには、右側の連続写真のように足場をキープした状態で行うようにしよう。

▼こうなっては下のエリアに降りるしかなく、チェインも決めにくくなってしまう。

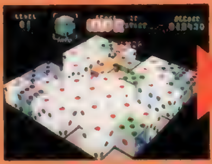
▲バニッシュだけに目を奪われていると、孤立した場所でバニッシュさせがちになる。

▼バニッシュ中のダイスからスムーズに脱出できて、次の行動にすばやく移れるのだ。

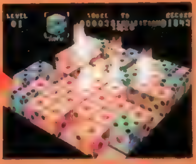
▲できればバニッシュ後の逃げ道（足場）を確保しながら、ダイスをそろえるようにする。

LESSON 4 ⚀を消すならハッピーワン

1の目のダイスを消滅させたいなら、まずどの目でも構わないのでバニッシュさせて、チェインの要領でバニッシュ中のダイスに1の目を隣接させればOKだ。こうすると、自分のキャラが乗っているダイスを除く、フィールド上のすべての1の目が、いっせいに消滅してくれるぞ。



▲バニッシュ中のダイスに、1の目を隣接させる。



▲フィールド上の1の目が、一気に消滅するぞ。

用語をチェック
ハッピーワン
左のように、チェインさせる要領でフィールド上の1の目を消すことができるシステムを「ハッピーワン」と呼ぶ。余談だが、このハッピーワンは、タイムリミットモードに限って言えば絶対に避けたいパターンだったりする。少ない時間で高得点を目指すときには、ちっともハッピーじゃないので、覚えておこう。

LESSON 5 ダイスの種類

ダイスには普通タイプとは別に4種類のタイプがあって、モードによってはこれらの特徴を使いこなす必要もでてくるぞ。

氷

乗って動かせば転がるのは、普通のダイスと同じ。押すと、同じ目のまま何かに当たるまで滑り続けてしまう。

普通

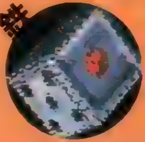
各面が6色に配色されている。乗って動かせば転がり、フィールド上から押せば同じ目のまま動かせる。

石

乗って動かせば転がるのは、普通のダイスと同じ。ちょっと重いので、フィールド上から押しても動かせない。

木

乗って動かせば転がるのは、普通のダイスと同じ。材質が軽く、フィールド上から押しても転がせるのが特徴。

鉄

メチャクチャ重いため、上に乗って転がすことも、フィールド上から押して動かすこともできない。

ポケットファイター

今回は対戦の基本攻略を始め、「つくってふぁいたー」の基本テクニックを大攻略！

発売中	▶¥5,800 ▶カプコン
対戦ACT	▶MC（1ブロック） ▶2P対戦可

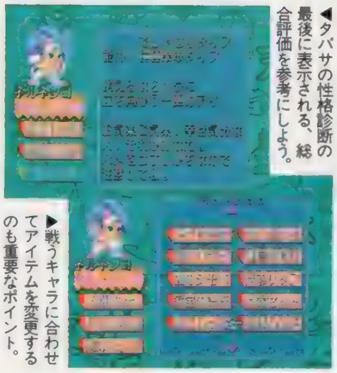
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

見た目がカワイイので「初心者向けの格闘ゲーム」だと思われがちな「ポケファイ」ですが、システムがかなり練り込まれており、上級者が遊んでも十分楽しめるゲームです。特にフラッシュコンボは、連携させる技によって大きく効果が変化するので、深い心理戦を楽しむことができます。ほかにも必殺技による「ケズリ」がなかったり、空中で受け身が取れたりと、新しい要素がうまく生かされています。「初心者と上級者が一緒に遊んでも楽しめるゲーム」はいいですね。(あこ)

「つくってふぁいたー」モード、ワンポイント攻略

タバサの出題する質問に答えてオリジナルキャラを作り、作ったキャラを相手に対戦プレイを楽しんだり、友だちのキャラと戦わせることができる「つくってふぁいたー」モード。今回は、この「つくってふぁいたー」で制作したキャラにピッタリなアイテムをタイプ別に解説！　自分のキャラのタイプに合ったアイテムを装備させてあげれば、なかなか勝てなかった友だちの、あのキャラにも勝てるように！

なお、アイテムの効果は次号で徹底攻略するので、お楽しみに！



◀タバサの性格診断の最後に表示される、総合評価を参考にしよう。

▶戦うキャラに合わせてアイテムを変更するのも重要なポイント。

パワータイプ

力で抑え込むのだ

パワータイプは、基本的に攻撃力、防御力がともに高いので、「肉を斬らせて骨を断つ」戦法が有効。長所をより生かすためのアイテムを装備してあげよう。また反撃したとき、多くのダメージを与えるためにも必殺技のレベルを上げておくことも大切だ。そのため、右の3つ以外では「女心バッジ」がオススメ。

「オススメアイテム」
- ●噴火の腕輪
- ●銀のカガミ
- ●ウォッカ

スピードタイプ

賢く戦わせよう

スピードタイプの魅力は、やっぱり手数の多さ。相手に攻撃するチャンスを与えずに、攻め切る展開が多い。しかし、技のスキに絶妙のタイミングで反撃をしてくるテクニシャンタイプにはかなり不利。相手の攻撃に対する反応を高めて反撃を受けにくくするか、多少の反撃に耐えられるだけの防御力をつけてあげよう。

「オススメアイテム」
- ●波動の素
- ●クマの毛皮
- ●闇のシモベ

テクニシャンタイプ

「オススメアイテム」
- ●暗器セット
- ●悟りの書
- ●闘魂リスト

もしかして最強!?

テクニシャンタイプは、相手の技のスキに攻撃するのが得意な対応型キャラ。このままでもかなり強いが、戦い方が消極的なので、パワータイプには苦戦しやすい。そこで、攻撃力を上げるアイテムや積極的に攻めるようになるアイテムを装備してあげよう。とくに、キャラの個性を生かす「悟りの書」がオススメだ。

つくってファイター最強への道①　まずは、DPS&DPS-Dオリジナルキャラでとこて調べ

「つくってふぁいたー」モードでキャラがある程度育ったら、DPS&DPS-Dオリジナルキャラに挑戦してみよう。ここでは、編集部内「サイキョー？」の2キャラを紹介！　一部のパラメータだけが異常に高い、個性的なキャラたちなので、強いキャラでも苦戦するかも。右のキャラ紹介をよく読んで、弱点を研究してみよう。

岩のようにカタイ女子高生忍者

いぶき　パスワード　だれでもどんどん かかってきなさい

パワータイプだが、攻撃力が低く防御力が非常に高い、性能のかたよったキャラ。高い防御力を生かして時間切れをねらうのがうまいので、攻撃力を上げて戦おう。

ガードを知らない熱血キャラ

ケン　パスワード　でいーはぐうすう げつはつばい

こちらは、攻撃力が高い代わりに、防御力が低いキャラ。積極的に攻めてくるので、防御力を上げるアイテムとガードをするようになるアイテムを装備しよう。

 ©CAPCOM 1998

対戦＆アーケードモードで役立つ、オススメ2キャラの戦法を大攻略！

フェリシア

ダンシングフラッシュで楽勝！

▶相手の大技をガードしたら、終わりぎわにダンシング～だ。

▲空中投げも狙ってみよう。

●文中のPはパンチ、Kはキックを表しています。

フェリシアは、下で紹介しているフラッシュコンボでガンガン攻めていくのが基本戦法。また、マイティコンボのダンシングフラッシュは、技のスピードが速いので、非常に使いやすい。相手が歩き出した瞬間や、スキのある技（昇龍拳など）をガードしたあとに使ってみよう。

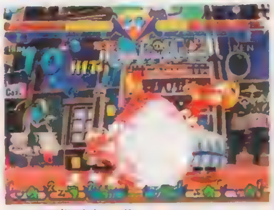
オススメフラッシュコンボ

最後のパンチが投げになっているので、ガードを固めている人によく決まる。読まれてきたら、最後をキックにしよう。

春麗

フラッシュコンボで押せ

春麗のフラッシュコンボ、P➡P➡Pは、連続ヒットするうえに、ガードされても自分が先に動けるという優秀な技。ただ、パンチボタンを連打していると、スキの大きい最後の技まで出てしまうので、キチンと3回だけボタンを押そう。マイティコンボは、無敵時間の長い気功掌がオススメ。



▲気功掌が強いぞ。

◀気功拳は、レベルアップするとかなり強力。

オススメフラッシュコンボ

3発目までは連続技なので、普段はここで止める。ボーッとしているようなら、ラブレター（ガード不能）を渡そう。

「負け犬リベンジ杯」開催決定！

キミの挑戦を待つ！

去る5月12日、DPS編集部では、カプコンの『ポケファイ隊』と『ポケファイ』大会が行われた。しかし、結果はDPSの完敗。このままでは悔しいので、読者のみんなから「つくってふぁいたー」モードで制作したキャラを募集し、カプコンに復讐するべく「負け犬リベンジ杯」の開催を決定！　参加条件及び、方法は6月15日発売の電撃プレイステーションD８に掲載されている。ドンドン応募してＤＰＳの無念を晴らしてほしい。

INFORMATION

『ポケットファイター』インフォメーション

「ポケファイ隊」から、読者プレゼント用に携帯電話用ストラップをいただいたぞ。欲しい人は官製ハガキに、希望するキャラ名（モリガン、春麗、さくらのいずれか）と、自分の住所・氏名・年齢・電話番号を明記し、下記のあて先まで送ろう。しめ切りは7月9日（当日消印有効）、当選者の発表は発送を持って代えさせていただきます。

PRESENTS

モリガン・春麗・さくらがカワイイ、携帯電話用ストラップを抽選で10名にプレゼント。

プレゼントのあて先……〒101-8305 ㈱メディアワークス 電撃プレイステーション編集部「携帯電話ストラップくれくれ」係

ナムコアンソロジー1

ホームページーニュースの出現条件をタイトルごとに紹介!
当時と変わらないオリジナル版の裏技も掲載しているぞ!

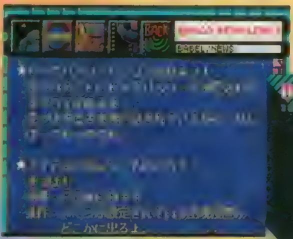
発売中	▶¥5,800 ▶ナムコ
ETC	▶MC(5ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「レッスルボール」は久々にやっても、やっぱり指が痛いです。にもかかわらず、当時は1日中プレイしていましたね。指の感覚が死んでるのにやめられない、みたいな。ナムコのMD作品で好きなのは、この「レッスル〜」と「球界道中記」。これ、「ファミスタ」シリーズより好きなんだけど、一般的にはどうなんでしょう。もっとトリッキーな球場を入れたアレンジバージョンを「アンソロジー」に入れてくれませんかね。元は業務用だけど。(たろすけ)

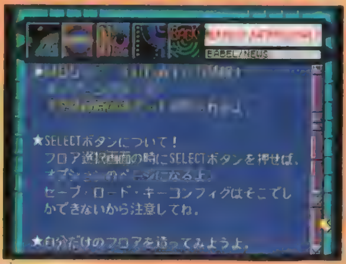
収録4タイトルのホームページニュースのフラグを公開!!

ナムコのコンシューマソフトを移植し、そのアレンジバージョンも加えた新シリーズ『ナムコアンソロジー』の第1弾。このシリーズでは「ミュージアム」の博物館の要素を一新。インターネットのホームページ風にゲームの情報が紹介されている。そして各ゲームのアレンジモードのプレイ状況に応じて、ニュースページが見られるようになるのだ。今回は、そのニュー스が増える条件の一部を公開。基本的にはゲームをクリアすることがニュース出現につながるけど、中には特別な条件が必要なものもある。「なつかしのウラワザ」は、オリジナルでのみ使用できるウラワザだぞ。



▲条件を満たしていけば、しだいにニュースも増えていく。ウラワザ的な情報も多いので、うれしい。

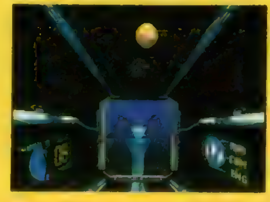
▼表に挙げた条件が、すべてではない。「レッスル〜」の場合は、隠しチームと何度もリーグ戦で戦うと…。



▲情報入手のサイクルが短い「バベル」。少し進むだけで新しいことが分かっていくのでオススメ。

スターラスター

このゲームには、トレーニングモード、コマンドモード、アドベンチャーモード、コンクエストモードの4つのモードがある。もちろんすべてのモードをクリアしないと、それぞれのニュースは出現しない。中でも重要なのはコンクエストモード。エンディングムービーは、このモードをクリアしないと見れないし、暗黒惑星にしてもこのモードで出現することになる。



◀コンクエストモードでは、惑星でカギを手に入れないと暗黒惑星を発見できない

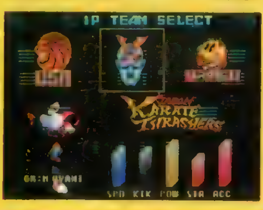
なつかしのウラワザ

タイトル画面でタイトルロゴが点滅中に、セ、×、[illegible]、右、左、上、セ、×、下、右を押すと、コックピット画面になり✚キーで色の変更ができる。

条件	ホームページニュースの内容
一度でもゲームをスタートさせる	ムービーシアターで、オープニングムービー「ガイア宇宙(そら)へ」が見られるようになる
トレーニングモードをクリアする	エネルギーがなくなりそうなときや、2カ所以上故障したときに、1回だけ助けてもらえるコマンドが表示される
コマンドモードをクリアする	新コックピット1が使用可能になるコマンドが、見られるようになる
アドベンチャーモードをクリアする	アステロイドの秘密「1つはノーミスで8個連続破壊、1つは普通に32個連続破壊するといいことが…」のニュース
コンクエストモードをクリアする	裏ラスターの出現コマンド、新コックピット2の使用コマンドが出現。エンディングムービーが見られるようになる
暗黒惑星を登場させる	キャラクター鑑賞のページで、「暗黒惑星」が見られるようになる
裏ラスターをクリアする	新コックピット3が使用可能になるコマンドが、見られるようになる
ランクを全部そろえる	ランク制覇のニュース、新コックピット1、2、3の使用コマンドが見られるようになる

レッスルボール

隠しチームは、リーグモードで敵として登場する。このチームに勝てば、それぞれのチームを使うことができる。これはMD版にもあった仕様で、使用可能になればニュースに出現する。



◀最初にプレイするときは、カラテスラッシャーズを使うといいかも。

なつかしのウラワザ

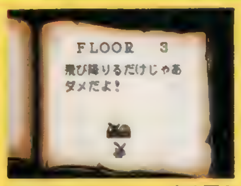
●隠しチーム使用コマンド
チームセレクト画面で、✚キーの下と×を押しっぱなしにする。
●ボーナスポイントを多く獲得
WB LEAGUEのパスワードを「MWAKI」と入力する。
●サウンドテスト
WB LEAGUEでKARATEチームを選択し「KWGEN」と入力する。
●ビジュアルモードに入る
WB LEAGUEでWRESTLEチームを選択し「NMURA」と入力する。

条件	ホームページニュースの内容
一度でもゲームをスタートさせる	ムービーシアターで、オープニングムービー「闘いの序曲」が見られるようになる
カンフーチームに勝利する	セーブデータを使って、カンフーチームが使用可能になる情報が見られるようになる
ムエタイチームに勝利する	セーブデータを使って、ムエタイチームが使用可能になる情報が見られるようになる
スモーチームに勝利する	セーブデータを使って、スモーチームが使用可能になる情報が見られるようになる
マーシャルアーツチームに勝利する	セーブデータを使って、マーシャルアーツチームが使用可能になる情報が見られるようになる
ジュウジュツチームに勝利する	ジュウジュツチームが使用可能の情報、エンディングムービーが見られるようになる
ニンジュツチームに勝利する	セーブデータを使って、ニンジュツチームが使用可能になる情報が見られるようになる
すべてのニュースを表示する	情報切れのニュース「情・報・・切れ・・です・・。」が見られるようになる

 ©NAMCO LTD.

バベルの塔

ＦＣ版にもあった「裏バベルの塔」。これはＦＣ版同様に表をクリアすることが条件。その他のニュースにしても、順番にクリアしていけば見られるようになるぞ。特別なものはビッグパスワードを出す、すべての出口に入る、そして古文書をすべて取るというようなことで、完全制覇を目指せばすべてのニュースが見られるはず。



◀▲各フロアのヒントに気を配ることも、完全制覇への近道。

なつかしのウラワザ

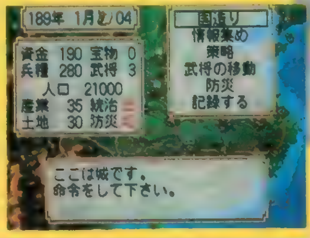
タイトル画面で✚キーを上3回、下5回、右2回、左1回押すと、タイトルが青くなる。その状態でゲームを始めると裏バベルの塔に突入。

条　件	ホームページニュースの内容
一度でもゲームをスタートさせる	エディットモードが使用可能になる。ムービーシアターで、オープニングムービーが見られるようになる
表フロア１をクリアする	セーブ、ロード、キーコンフィグができる、セレクトボタンの使用方法のニュースが見られるようになる
表フロア１～７をクリアする	８フロアごとに隠されているビッグパスワードについてのニュースが見られるようになる
表フロア８をクリアする	アイテムの秘密１「つぼ」（効果：POWER＋１）のニュースが見られるようになる
表フロア16をクリアする	アイテムの秘密２「王冠」（効果：４つ取ればSPEED UP）のニュースが見られるようになる
表or裏フロア16をクリアする	パスワードページの工事中が外れる。パスワードページで表or裏フロア16のオリジナル版のパスワードが見られるようになる
表or裏フロア16～64をクリアする	パスワードページで、クリアしたフロアのオリジナル版のパスワードが見られるようになる
裏フロア64をクリアする	パスワードページで、裏フロア64のオリジナル版のパスワードが見られるようになる

条　件	ホームページニュースの内容
表フロア24をクリアする	アイテムの秘密３「ダイヤモンド」（効果：無敵になる）のニュースが見られるようになる
表フロア32をクリアする	アイテムの秘密４「魔法のランプ」（効果：ⓧを押している間はブロックと床をすり抜けられる）のニュースが見られるようになる
表フロア40をクリアする	アイテムの秘密５「流れ星」（効果：SPEED UP）のニュースが見られるようになる
ビッグパスワードを８つ出す	ラストフロアの秘密「見つけたビッグパスワードを順番に並べれば扉は開くよ。」のニュースが見られるようになる
表のエンディングを見る	裏バベルの始め方「クリアデータをロードして〝もうやめる〟を選び、タイトル画面で✚キーを右に押してから…」が見られる
表or裏のビッグパスワードを出す	ビッグパスワードページの工事中が外れる。ビッグパスワードのニュースが見られるようになる
各ビッグパスワードを出す	ビッグパスワードページで、出したビッグパスワードが見られるようになる
表の出口全部に入る	裏技１、表バベルの塔をクリアしなくても裏バベルの塔ができるコマンドが表示される

覇王の大陸

まずは１度クリアしないとダメなのは、他のゲームと同じなんだけど、このゲームの場合は特定の君主別のニュースも用意されている。つまりすべてのニュースを見ようとすると、かなり長く遊べるということで、まさに盛りだくさん…というか、ちょっとツライかもしれない（このゲームに限ったことではないけどね）。また仲間にした武将数もニュースが出現する条件となっていて、その条件となる武将数は、数段階設定されているのだ。



◀▲ジャンルがＳＬＧなだけに、ニュースの条件が一番つらいのが「覇王の大陸」。武将便覧を充実させるには、１度のプレイだけでは到底無理。君主を変えて、何度もプレイしよう。

なつかしのウラワザ

●ウォッチモード
君主セレクト画面で、１Ｐ側の君主選択時にⓩを押したまま○を押す。
●表情セレクト
君主セレクト画面で、ⓛを押しながら✚キーを上、下、左、右の順で押すと武将の表情が笑顔になる。ⓩを押しながら行うと、泣き顔になる。
●サウンドテスト
１Ｐプレイor２Ｐプレイ選択画面で、○ボタンを押しながら✚キーを上、下、左、右の順で押す。
●エンディングを見る
１Ｐプレイor２Ｐプレイ選択画面で、ⓧを押しながら✚キーを上、下、左、右の順で何回も押す。

条　件	ホームページニュースの内容
一度でもゲームをスタートさせる	ムービーシアターで、オープニングムービーが見られるようになる。武将便覧の工事中が外れる
ゲームをクリア（誰でも）する	戦歴の工事中が外れ、戦歴のニュースが見られるようになる。おめでとう１のニュースが見られるようになる
曹操でゲームをクリアする	隠し武器１のニュース「曹操を一騎打ちでたおすと「倚天の剣」が手に入る事があるぞ！」が見られるようになる
董卓でゲームをクリアする	隠し武器２のニュース「董卓を一騎打ちでたおすと「七星宝剣」が手に入る事があるぞ！」が見られるようになる
馬騰でゲームをクリアする	隠し武器３のニュース「馬騰を一騎打ちでたおすと「青紅の剣」が手に入る事があるぞ！」が見られるようになる
劉備でゲームをクリアする	隠し武器４のニュース「劉備を一騎打ちでたおすと「竜鱗の鎧」が手に入る事があるぞ！」が見られるようになる

条　件	ホームページニュースの内容
その他でゲームをクリアする	隠し武器５のニュース「君主を一騎打ちでたおすと「竜牙刀」が手に入る事があるぞ！」が見られるようになる
総武将数（便覧内）が80人を超える	隠し武器６のニュース「建業の武器屋では「関王刀」が関羽の訪れを待っているぞ！」が見られるようになる
総武将数（便覧内）が160人を超える	隠し武器７のニュース「巴の武器屋では「蛇矛」が張飛の訪れを待っているぞ！」が見られるようになる
総武将数（便覧内）が240人を超える	隠し武器８のニュース「武威の城の近くの村では「狼牙槍」がつわものの訪れを……」が見られるようになる
総武将数（便覧内）が320人を超える	隠し武器９のニュース「永昌の城の近くの村では「聖者の衣」が聖者の訪れを……」が見られるようになる
総武将数（便覧内）が400人になる	おめでとう２のニュースが見られるようになる

みつめてナイト

今回も４人のサイドストーリーを特別大公開！
特に、プリシラファンは見逃せないぞ！

発売中	▶¥6,800 ▶コナミ
純愛SLG	▶MC(1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

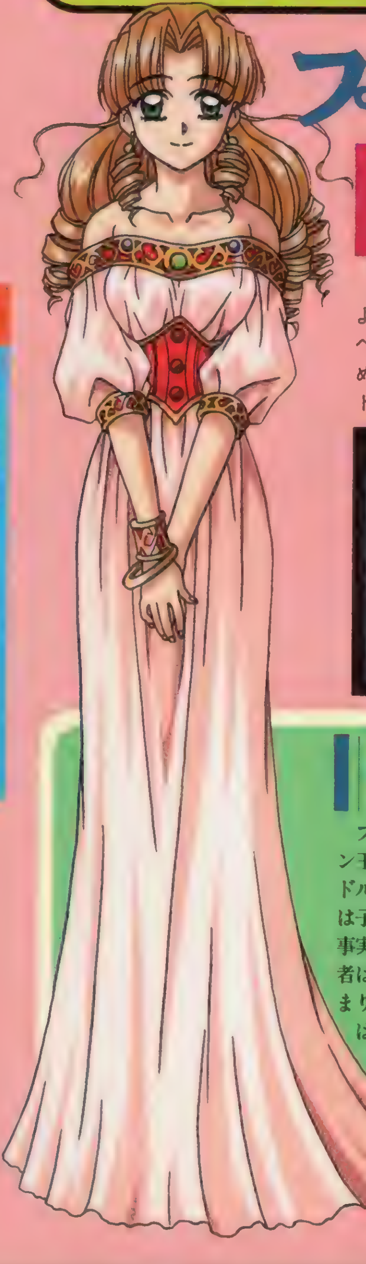
プリシラ王女の乱入で、予想外のページになってしまった今回(笑)。でも、プリシラは全キャラのなかでも難易度の高い方だから、まだクリアしてないって人も多いんじゃないかな？ 今回の記事を見て、ぜひ彼女の感動的なストーリーを見てあげてね。さて、ず〜っと続いてきた「みつめて〜」のページですが、とりあえず次号で最終回。最後を飾るにふさわしい、声優さんのインタビューで締めくくりたいと思います。誰かはまだ秘密です。 (袋)

"ネタバレ"必至!? ファンの要望に応える情報ページ

前回のライズ、アン、ソフィアの公式サイドストーリーに引き続き、コナミから届けられたプリシラ、メネシス、クレア、レズリーの４人分のストーリー。今回は、この４人に焦点を当てて、シナリオの裏の部分を検証していく予定でした。が、前回のキャラコンの順位に不満を持ったプリシラが突如乱入！ 誌面を奪ってしまったんです…。

特設 プリシラの「ヒロインは私よ！」コーナー

異議あり、異議あ〜〜〜りっ！ なんで私が６位なんかなワケ？ 仮にも王女である私がよ。それもこれも、すべて今までの紹介記事がダメダメだったせいでしょ。せめて、攻略記事を載せて償いなさいよねっ、さあ！



プリシラ・ドルファン

気分はほとんど"ローマの休日"？
庶民に憧れるわがままな王女さま

最終攻略 〜プリシラ編〜 最高のナイトを目指せ

と、いうことで攻略編ね。まず、私とのグッドエンドを迎えようと思ったら、全パラメータ50以上と、"聖騎士"の称号（レベル60以上、騎士勲章 100以上）が必要よ。ま、私の相手を務めるなら、これくらいは当然でしょ？ あとは、以下のイベントをキチンとこなしていれば、私の心も傾いちゃうかも……？

キーイベント1 プリシラ登場

D26/8/12に発生する、私との最初の出会いのイベント。非常召集でお城へ向かうあなたに、私が声を掛けるわけなんだけど……。もちろん相手してくれるわよね？ 非常召集に応じないなんて、もってのほか。あと、このときに馬術が15以上あると、私の印象度もアップ！ 翌週のデートの待ち合わせでは、"必ず"最後まで待っててね。……私は行けないけど。

キーイベント2 誕生日パーティー

D27/10/26、キーイベント１をちゃんとクリアしていれば、私から招待状が届くはず。その席では、必ず"知らん"以外の答えを選んでね。そうすれば、以後は教会で私のことを調べられるようになるわ。

▲ここが、実質のスタート地点と言えなくもないかな。

キーイベント3 誘拐事件発生

D29/2/8、好感度が❤4つ以上のときに発生。この日、私からお茶会の誘いの手紙が届くはずだけど、なんとそこで私が謎の道化師にさらわれてしまうの！ 私の身の安全を考えるなら、まずはおとなしく道化師の言うとおりにすること。そして、改めて道化師を追いつめ、一騎討ちに勝利してね。ここで負けてしまうようなことになれば、２度と私に会えなくなるわよ。

物語に隠された秘話①「偽りの王女」 プリシラの奇行には、こんな理由が…

プリシラ・ドルファン……ドルファン王国の第一王女である。しかし、現ドルファン国王デュラン・ドルファンは子どもが作れない体であった。その事実は王室の禁忌となっており、知る者は少ないが疑いなき真実である。つまり、プリシラは実子ではない。彼女は、王室会議の筆頭であるピクシス家の当主アナベル・ピクシス卿の手によって用意された"偽者"であった。プリシラ自身、自分が偽者である事を知っている。だが、自分の本当の両親が、どこの誰なのかは知らない……。というよりも、知る術がなかったのだ。黒幕であるピクシス卿はすべてを闇に葬り、ことを運んだのである。かつてデュラン国王の双子の兄、デュノス・ドルファン（破滅のヴォルフガリオ）を国外へ追放したのも、また彼である。「怪老」の異名を持つピクシス卿は、王家存続、国家安泰のためには手段を選ばない。彼は、それほどの愛国者であった。

プリシラは、自らが偽りの王女であることに、正直嫌気がさしていた。彼女は、ピエロに甘んじるには余りにも能動的すぎ、自我が強すぎたのだ。そのため、城を抜け出すなど、ときに常軌を逸した行動に出る。そのフラストレーションのはけ口として。

しかし、彼女は義理の父であるデュランの自分への愛情を肌で感じ、それに対して応えようと努力はしている。それが、王女としての責任と職務を果たそうとする意志の現れである。例え"偽り"だとしても——。

©1998 KONAMI ©1997 RED.

発覚

この3人にもこんな過去が!

プリシラ王女、気は済みましたか? さて、気を取り直して、こっちのページではメネシスたちのサイドストーリーを紹介しよう。彼女たちには、ライズや、プリシラのように、シナリオ自体に大きな動きはない。だが、今回のストーリーを読んだあと、改めてゲームをプレイすれば、そのセリフの裏に秘められた彼女たちの想いを感じ取ることができるだろう。

化学だけを愛し続ける彼女が見せる意外な一面

メネシス

物語に隠された秘話②「化学の使徒」

メネシスが生まれたのは、スィーズランドのローザンヌという地方都市である。誕生年月日は正確にはわからない。なぜなら、彼女は教会の前に置き去りにされた孤児だったからである。

教会の福祉施設で育てられたメネシスは、物心ついた頃から、学問に異常なまでの興味を示した。年を取るにしたがい、孤児であるコンプレックスも相まって、彼女は全身全霊を学問に傾けた。その甲斐あって、名門・リーデン学術院に奨学生として受け入れられたが、ただし、その代償として人格は極端に歪んでしまう。あまりに学問一筋であったためか、そのほかの精神的な部分での成長が伴わなかったのだ。メネシスはリーデン学術院において化学(リバイテック)の存在を知る。化学の開祖であるガリレア・ガリネシスが自ら開いている講義に出席し、化学の創造力と新時代を担う力に魅せられた彼女は、化学者になることを志す。そして更なる精進により、ついにはガリレアの直弟子にまで上りつめ、彼の下で懸命に研究を続けた。だが、そんな優秀な彼女を上回る人間が学院にはいた。名をミハエル・ゼールビス……のちにテロリストとして国際指名手配を受けることになるこの男は、メネシスにとってライバルであり、また憧れでもあった。彼女はゼールビスの存在により、自分にも恋愛感情があることに生まれて初めて気づくが、自らを化学の使徒と思い込むことで、懸命にその感情を否定しようとしたのだった。

そう、そして今もなお――。

青春時代……クレアの過去に秘められた三角関係物語

クレア・マジョラム

物語に隠された秘話③「夫との出会い」

クレア・ウインストン、これが彼女の結婚前の名前である。ハンガリアのボルクにある学術院に通っており、夫となるヤングと出会ったのも、その頃であった。2人の出会いの場は、ハンガリア陸軍兵舎に近い馬術練習場である。この練習場は民間人だけでなく、軍関係者も利用する。クレアが19歳の時、当時ハンガリア陸軍の兵卒であったヤングと、のちにヴァルファバラハリアン八騎将の1人となるセイル・ネクセラリアの2人に出会った。このときにヤングが発した言葉というのは、「女が馬に乗れたところで…」のひとことであった。よって、クレアのヤングに対する第一印象は正直言って良くないものだった。粗雑で意外と奥手なヤングに対し、逆に多少影があるものの紳士的に接してくれたセイルには、今後の展開を期待させる何かを感じていた。この時点で、すでにセイルに軍配が上がっていたと言えよう。そして、クレアを巡るヤングとセイルの三角関係は、セイルが勝利することになる。しかし、セイルは軍で上官刺殺事件を起こし、クレアの前から突如として姿を消してしまう。クレアは失意のあまりしばらくは誰とも口を利こうとはしなかった。　だが、ヤングは待った。クレアとの距離を置きつつも、彼女を慰めたり、力づけたり……。そして、出会いから6年、クレア25歳、ヤング27歳の年に、2人は結婚。ヤング、忍耐の逆転勝利の瞬間である。

物語に隠された秘話④「絵画のある風景」

レズリーが絵を描くようになったのには理由がある。それは叔父の存在。マークス・ブリングスという男が彼女に多大なる影響を与えた。　叔父・マークスは、レズリーの母の弟である。レズリーが10歳のとき、マークスは29歳。多少、風来坊的な感のあるこの叔父は、絵をたしなみ、旅をしては各地の風景をキャンバスに描きとどめていた。レズリーの両親は、軍部情報局の人間であった。非常に多忙で、家を空けることも珍しくなかった。そのため、幼いレズリーは、いつも1人で留守番をしていた。そんな彼女の心の拠りどころは、叔父の存在であった。マークスもレズリーをかわいがり、彼女の家を訪ねたり、ときには自分のアトリエに呼んだりして、彼女の孤独な心を癒してくれていた。そんな叔父に対して、レズリーは恋愛感情にも似た想いを抱き、自らも絵を描いて叔父の物の見かたや考えかたに近づこうとする。だから、一生懸命に絵を描いた……。だが、マークスとの別れが来る。レズリーが12歳のとき、彼はスィーズランドのヒュッケンホルンへ旅立ち、そして二度と帰らぬ人となってしまう。しかも、その直前、レズリーの両親はダナンへと転属している。つまり彼女は、両親に置き去りにされただけでなく、同時に心の支えであった叔父にも去られてしまう形になる。今、レズリーは叔父のアトリエに1人で住んでいる。ただ、ひたすら絵を描きながら……。

レズリー・ロピカーナ

レズリーに影響を与えた叔父とはどんな人物?

お父さん、パズルとボードで

●歴代キャラとも夢の共演!●

●お気に入りの娘でプレイ!●

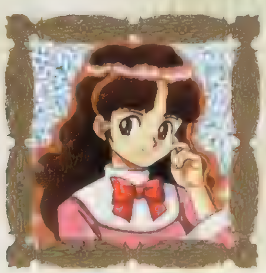
●ストーリーモードではシナリオも…●

落ちものパズルアクションゲーム

プリンセスメーカー® ポケット大作戦

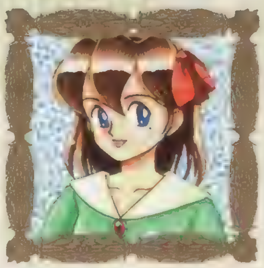
プレイステーション用ゲームソフト　98年7月30日発売　価格:4,800円(税別)

プリンセスメーカーシリーズの3人の娘たちが、今度はパズルゲームで夢の共演！もちろん個性あふれる名脇役達も多数出演します。ゲームのルールは落ちてくる宝石を配置しながら次々と消してゆく、というもの。従来の落ちものゲームにはない「奥・手前」という立体的な概念と、「ポケット」の存在でプリメシリーズファンばかりでなくパズルゲームファンも納得の一作！4種類のモードのなかにはミニシナリオ付きの「ストーリーモード」もありますから、お気に入りの娘でプレイしてみてください。



●"プリンセスメーカー2"の娘●

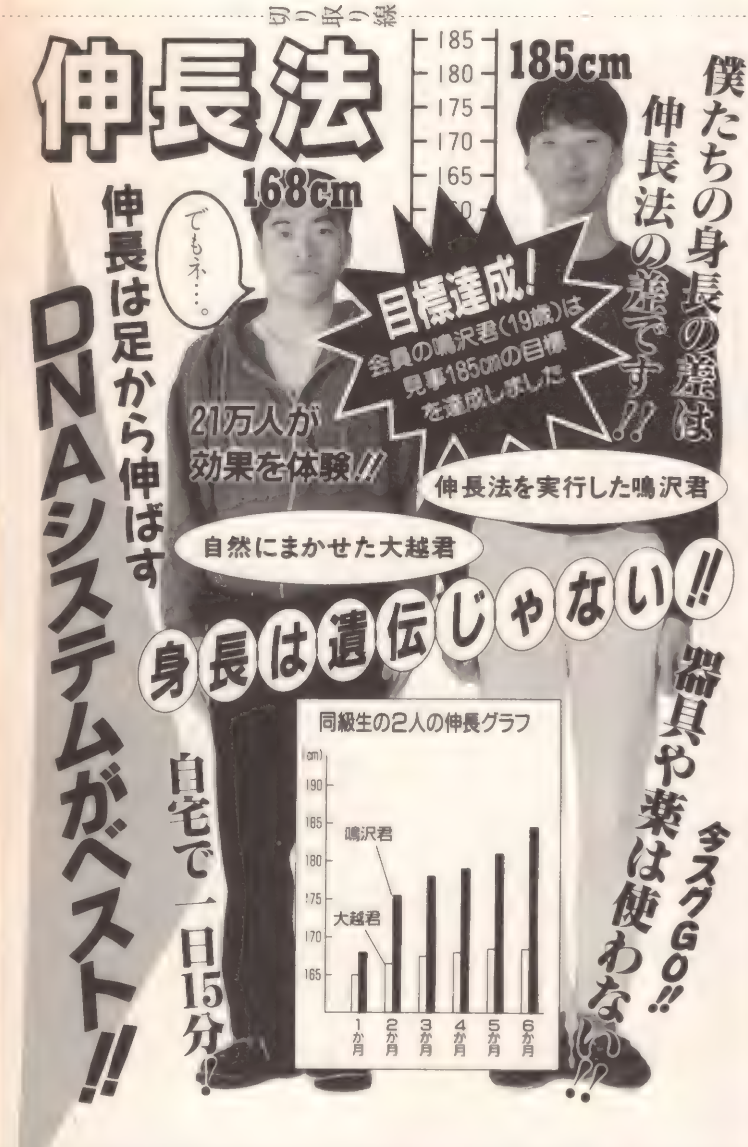
●"プリンセスメーカーゆめみる妖精"の娘●



●"プリンセスメーカー1"の娘●

「プリンセスメーカー」は（有）ナインライブスの登録商標です。　キャラクターデザイン：赤井孝美　＊ゲーム画面は開発中のものです。
「プリンセスメーカー　ポケット大作戦」及び「プリンセスメーカー　GO!GO!プリンセス」は（有）ナインライブスの商標です。　©1998 NINELIVES Inc.　©TAKARA CO.,LTD. 1995

NINELIVES
あそんでね！
対戦型ボードゲーム
プリンセスメーカー
GO!GO!プリンセス
プレイステーション用ゲームソフト　98年9月発売予定　価格:5,800円（税別）
"プリンセスメーカー2"の娘
"プリンセスメーカー1"の娘
"プリンセスメーカー Legend Of Another World"の娘
"プリンセスメーカー ゆめみる妖精"の娘
プリンセスメーカーシリーズの主人公達4人が、互いにプリンセスをめざして、王国中を駆け巡る、すごろくタイプのボードゲーム！
王様から発令されるクエストをこなせば憧れの王子様とデートができ、王子と親密度が最も高い娘がプリンセスになれます。娘だけではなく、シリーズのキャラクター達が天界・妖精界・人間界・魔界から大量に登場！（総勢150人以上）もちろん、プリメならではの「武者修行」「お勉強」「アルバイト」「収穫祭」などの世界観や設定も十分に活かされています。
これが私？
なんだかてれちゃうな。
アイスボール
マリア・リンドバーグ
"キャッチ・ザ・プリンセス"
～娘たちから父へのプレゼント～
キャンペーン!!
「プリンセスメーカー
ポケット大作戦」
（98年7月30日発売　価格：4,800円）
「プリンセスメーカー
GO!GO!プリンセス」
（98年9月発売予定　価格：5,800円）
上記の2つを両方御購入頂いた方には応募者全員にナインライブス特製グッズをプレゼント！
その「プレゼント」とは
プリンセスメーカー
壁掛けクロック
詳しくは両製品に同封されている案内をご覧ください。
娘たちばかりでなく
父と娘の思い出を彩る
たくさんのキャラが登場。
あの日、あの時の思い出が
時を刻む度に懐かしく、
そして鮮やかに蘇ります。
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ナインライブスホームページ　http://www.ninelives.co.jp/　（有）ナインライブス　〒180-0006　東京都武蔵野市中町2-6-5　アルファ武蔵野2　2F　TEL.0422-60-7057



切り取り線
伸長法
僕たちの身長の差は
伸長法の差です!!
185cm
168cm
185
180
175
170
165
でもネ…。
伸長は足から伸ばす
DNAシステムがベスト!!
目標達成!
会員の鳴沢君(19歳)は
見事185cmの目標
を達成しました
21万人が
効果を体験!!
伸長法を実行した鳴沢君
自然にまかせた大越君
身長は遺伝じゃない!!
器具や薬は使わない!!
今スグGO!!
自宅で一日15分!!
同級生の2人の伸長グラフ
(cm)
190
185
180
175
170
165
鳴沢君
大越君
1か月
2か月
3か月
4か月
5か月
6か月

切り取り線

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

013

差出有効期間
平成11年9月
30日まで

郵便切手は
いりません。

102-8727

(受取人)

東京都麹町局私書箱第82号
(東京都千代田区九段南3-5-9)

日本通信教育連合会
日本ヘルスアカデミー
伸長法講座 行

▼下記に必要事項をご記入のうえポストへ!
○案内書を秘密厳守でお送りします。

★伸長法のことがよくわかる
案内書無料急送

目標達成!!
グングン伸びる!

F570係 GA

※住所は町名、番地などできるだけ詳しく記入してください。
(ボールペンか濃い鉛筆で強くお書きください。)

住所	□□□-□□□□ フリガナ			
氏名	フリガナ	☎	( )	
		年令		性別

感激 本当に伸びた！ 体験者座談会

僕たちあの時、伸長法を始めて本当によかった！

伸長法で夢を実現させた、広沢さん、相原さん、東野さんの受講生3名が、「伸長法の効果をぜひ、みんなにも」と、体験座談会に集合!!次に、このスゴイ効果を体験するのはキミの番だ！

21万人もが体験したこの感動!!

――みなさん、伸長法を始めたきっかけは？

広沢（福岡県・31歳）「とにかく1cmでもいいから伸ばしたくて。正直言えば、30歳すぎて伸びるとは思っていなかったんです。でも、やらないでいて、あとで後悔するよりはと思って…」

東野（宮城県・25歳）「僕の場合、友達が先に始めたんですよ。最初は通信講座で伸びるはずないってバカにしてたんだけど、彼が1年で5cmも伸ばしたもんで、すっごい悔しくて」

相原（東京都・22歳）「私も、友達の影響で…。実はモデルをやっているんだけど、伸長法をやってる芸能人は多いんですよ。有名タレントをはじめ、みんな、秘密にしてますけどね（笑）」

▲身長が伸びるといいことばかりと、3人とも大満足。

――その効果には、みなさん満足してますか。

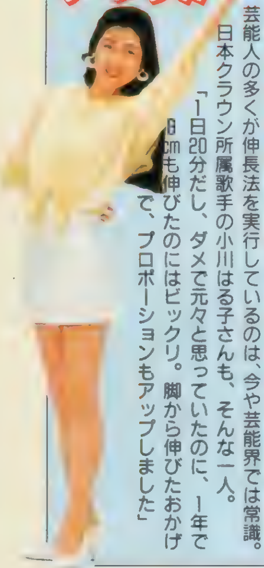
広沢「ええ。想像以上の効果でした。多分、どんなに広告を読んでも、初めから嘘だと思っている人はいるだろうけど、それってすごくもったいないなと思う。現に30歳過ぎた僕でも、8か月で4cmも伸びたんですからね」

東野「1年で11cmも伸びるなんて。今になって思えば、友達と一緒に始めれば良かったです」

相原「私も1年半で、7.4cmも伸びたんですから大満足です。それも脚から伸びてスタイルも良くなったし。とにかく、本気で背を伸ばしたいなら、一日でも早く始めた方がいいよね」

広沢「そうですね。あの時、伸長法を信じていなかったら、今の僕らはいないんですから」

歌手・小川はる子さんは1年で8cmアップ!!



芸能人も伸長法を実行!!

芸能人の多くが伸長法を実行しているのは、今や芸能界では常識。日本クラウン所属歌手の小川はる子さんも、そんな一人。「1日20分だし、ダメで元々と思っていたのに、1年で8cmも伸びたのにはビックリ。脚から伸びたおかげで、プロポーションもアップしました」

目標達成！全国各地でゾクゾク成功者が誕生中！

芳澤昭宣　徳島県（26歳）

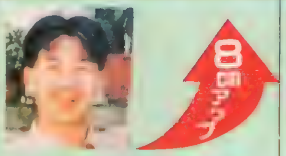
最初の身長は168.2cm。175cmぐらいになりたくて入会。年齢的に不安もあったのですが、3か月で2cm伸び170cmを突破。10か月後には目標だった175cmも越えました。伸長法なら年齢なんて本当に関係ないですね。

藤井　清　静岡県（34歳）

年齢から考えて無理かなと思ったのですが、せめて平均身長ぐらいにはなりたくて入会しました。166cmだった身長が6か月後に170cmになり、この年齢で目標身長を達成したことに、驚きと喜びでいっぱいです。

廣岡美香　東京都（18歳）

あと3cm伸びれば…と思って入会。ハードなトレーニングは一切なく、毎日続けてもらくらくできました。おかげで、157cmだった身長が8か月後に161.3cmに。みんなから、ジーンズが似合うっていわれます。



兼子泰彦　北海道（20歳）

162cmの身長が、3か月で3cm伸び、1年たった今では170cmになれました。伸びたのはほとんど足みたいで、昔からはいていたジーンズのスソが7cm以上も短くなりました。背が伸びると、こんなにも世界が変わるなんて…。

松尾眞司　福岡県（15歳）

150cmちょっとしかなかった僕が、この講座のおかげで半年後には170cm以上に。身長に遺伝は関係ないということを実感しました。身長は正しいトレーニングさえ続けていれば、必ず伸びるものなのですね。

みんな伸長法を始めている！それでもキミは今のまま？
チャンスは待ってくれない！始めるなら今！

キミも早く仲間入りしよう!!

日本ヘルスアカデミー
〒102-8627 東京都麹町局私書箱第82号
〒102-8627 東京都千代田区九段南3-5-9
日本通信教育連合会

●案内書をお急ぎの場合はお電話・FAXでもどうぞ！
☎03(3288)3333　受付／朝9時〜夜9時（年中無休）
FAX 03(3288)0300　24時間受付／記入したハガキ表面をFAXしてください。

●案内書は、キミだけにわかる素敵な封筒で郵送します。また、当アカデミーでは、しつこい勧誘やセールス行為などは一切しておりません。安心して無料案内書をご請求ください

伸長法

大反響！ 足から伸ばす通信講座

20歳を過ぎても背は伸びる！

身長は遺伝で決まる。そう信じられていたのは、ひと昔も前の話。今や遺伝に関わらず、身長は科学的トレーニングで伸ばせるということは、当然の常識。

全国で21万人もが受講した、 本物だけのトレーニング効果。栄養学や骨格矯正術、近代的なヨーガ法を深く研究し、独自にあみだされた『伸長法』。脚の関節部の骨端軟骨を刺激し、直接骨を伸ばしていくDNAシステムが決め手だ！20歳を過ぎても、多くの受講生が全国各地で背を伸ばしている。成長期のキミならとくに効果絶大!! 本気で背を伸ばしたいと思うなら、一日でも早く始めなきゃ!!

◆DNAシステムとは、ダイナミック・ナゴ・アドバンスメントホルモンの略で、骨端軟骨を直接刺激し、成長ホルモンを活性化させ、伸長を促進させる方法をいいます。

となりのアイツが小さく見えた DNAシステムなら足から伸ばす！

器具や薬は一切使わない！

背を伸ばすビッグチャンス！

キミに約束したいのはその効果

身長は遺伝じゃない！ 後悔する前に始めよう!!

あなたは今のままの身長で本当に満足している？遺伝なんて関係ない。放っておけば伸びない身長も、トレーニング次第でまだまだ伸びる。せっかくの伸びるチャンスを、無駄にするなんてバカな真似はもうやめよう！

危険な器具や薬やキツイ運動は一切なく、わかりやすいビデオを見ながらの、1日20分のらくらくトレーニング。それだけで、あなたの夢が大きく実現する。

人生をバラ色に変えるか、それとも、なにもアクションをおこさないまま、今のままでいるのか。まさに今が運命の分かれ道だ。今始めなければ、確実に1年後に差がついている。その時、悔やんだって始まらない。

まずは見るだけでも、身長アップの秘訣がわかる無料案内書を取り寄せてみよう！あなたの決断次第で、大きく人生が変わる絶好のチャンスだ!!

特別キャンペーン期間中の今なら

背がのびる秘訣がわかる豪華案内書（プレゼント）を無料急送!!

とじこみハガキを今すぐポストへ！

＊伸長効果は年齢、トレーニング期間により個人差があります。またホルモン障害等による先天的な障害をお持ちの方には効果がございません。

PlayStation
怒り、正義、愛、…そして復讐。
拳銃を握り締め、近未来都市を突っ走れ
NEW TYPE GUN ACTION DUEL
CRISIS CITY
クライシスシティ
迫りくる敵!
撃ちまくる快感!伝わる激震!
3Dアクションシューティング
NOW ON SALE
5,800円(税別)
アナログコントローラ (SCPH 1200)
DUAL SHOCK™ 対応
―あそびは文化
タカラ
©TAKARA CO.,LTD.1998 〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 ※価格は希望小売価格です。
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
たのしさいっぱいタカラのホームページ
http://www.takaratoys.co.jp
タカラ こども商品券
TAKARA

JALECO
爆走兄弟レッツ&ゴー!! Eternal WingS
エターナル ウィングス
PlayStation
白熱のミニ四駆レーシング・ゲーム超発進!
ドライバーはキミだ!!
マリナ「また開発中よ」
豪　樹「なんだって!!」
7月30日発売予定
5,800円(予価・税別)
●対応人数 1～2人
●メモリーカード対応
●対応周辺機器:デュアルショック対応
プレイステーション用ソフト
ジャンル:レーシング
株式会社ジャレコ
(本社)〒158-8520 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL:03-3708-4820(直通) FAX:03-3708-4822
(大阪)〒564-0062 大阪府吹田市垂水町3-18-9 TEL:06-385-5100(代表) FAX:06-385-0868
(九州)〒879-0103 大分県中津市大字植野字小見野486 TEL:0979-32-8711(代表) FAX:0979-32-2527
ジャレコホームページ http://www.jaleco.co.jp
©1998 JALECO LTD.
©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京
©タミヤ
"PlayStation"

人生まわってなんぼ。

迷路のようなバラバラの道をクルクルまわしてつなげて進む新感覚のアクションゲーム誕生！敵キャラは攻めてくるし、制限時間は迫ってくるし、もうタイヘン！アイテムやトラップを駆使して、君は無事にゲートへたどり着けるかな？反射神経と知力と一瞬のヒラメキを総動員して、さぁ挑戦だ！

●道をまわす

●VSモード

遊び方はひとつじゃない！争奪バトルも楽しめます

怒涛の足どりアクションゲーム！

まわってムーチョ！

'98年6月25日発売
予定価格5,800円(税抜)

まわってキャンペーン

「回転グッズ」プレゼント！

体験版にチャレンジして当てよう！

お店でプレイできる体験版の最後に隠されているキーワードを送ろう！

★特賞 本格派マウンテンバイク・・・1名様
★副賞 スポーツヨーヨー・・・・・・・20名様

「まわってムーチョ」を買って当てよう！

買ってくれた人にはさらにチャンス！

※詳しくはお店でおたずねください。

商品及びキャンペーンに対するお問い合わせ先：株式会社 東北新社 住所：〒107-0051 東京都港区元赤坂1-7-10 元赤坂ビル3F
TEL.03-5410-6527 東北新社のホームページhttp://www.tfc.co.jp/hiroba
©東北新社・INNER BRAIN ©1998 東北新社 ●掲載のソフト画面は開発中のモノです。●ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善等のため予告なく変更する場合があります。
"PS"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
TOHOKUSHINSHA

PlayStation
陽と陰のジュウナイル
醍醐雄矢
YUYA DAIGO
美里葵
AOI MISATO
蓬莱寺京一
KYOUICHI HOURAIJI
桜井小蒔
KOMAKI SAKURAI
学園伝奇アドベンチャーSLG
東京魔人學園剣風帖
平成十年六月十八日(木)発売～二枚組 五八〇〇円
真神學園
東京魔人學園剣風帖
Asmik Ace Entertainment Inc.
©1998 Asmik Ace Entertainment Inc./SHOUT!DESIGNWORKS
アスミック・エース エンタテインメント株式会社 ソフト営業グループ
〒113-8405 東京都文京区本郷5-24-5 Phone:03-3817-8055(月～金 10:00～17:00)
キャラクターデザイン:小林美智

DPS ソフトレビュー THE DEEPER ザ・ディーパー

どこまでも深くやりこむ！
最強のゲーム評価記事

今回は全37本のソフトをレビューしています。Part 1 では話題のソフトをピックアップして、４人のレビュアーがそれぞれの視点で評価。Part 2 は、本誌での担当ライターか、そのジャンルに精通している人間が評価を担当しています。

レビュアー紹介

岩崎啓眞	本誌コラムでもおなじみのクリエイター。大胆な批評はゲームへの愛あればこそ。
ウォルフ中村	冷静かつ鋭い視点でゲームを斬るベテラン。アーケードやパソ通にも詳しい。
なんでもゆうこ	RCG好きの女性レビュアー。朝昼晩とプレイし続け感じたままにレビューする。
ジュピター藤平	クールなレビューがモットーの理論派ゲーマー。だがギャルと格闘には熱くなる。
かんの字	ファンタジー系のゲームが好きな職人肌のライター。梅おにぎりが大好物。
TAC★	洋ゲーとPZGが得意。メガネっ娘とメイドさんと人形には我を忘れる困った人。
ドワーフ西谷	難解なSLGから渋いオヤジゲーまでオールマイティにこなす超ベテラン。
PON	RPGや育成ものならおまかせの女性ライター。愛ある批評をモットーとする。
城イドム	"挑戦"をテーマにゲームに燃える熱血漢ゲーマー。STG、ACTが得意。
ゆかマン	床を生活の拠点とする元祖床寝男。アニメや声優系には特にこだわりを持つ。
Z佐藤	「ロックマン」シリーズを愛し続けてはや10年。今も少年の心を決して忘れない。
うききき松崎	毎日がうきうきライフ。かなりハードなものまでOKのベテランゲーマー。
袋こ〜じ	強い相手を求めさまよう格闘ゲーマー。ギャルゲーにもかなり興奮するらしい。
小岩	ほっとくと永遠にプレイし続けるゲームジャンキー。特にRPGには目がない。
背徳KING	馬ゲーからHゲーまでオールジャンルOKのオヤジ系若手ライター。声がでかい。
下川拳銃	５日間ゲームをした後で２日間眠り続け、食後にメシを食いまくる快男児。
ほやへ田島	瀬戸内海の暴れん坊。ゲームにかける情熱は海よりも熱く、山よりもすごい。
イサム	囲碁・将棋に造詣が深い電撃某誌の編集者。クールな瞳の奥に男気が光る。

岩崎啓眞

「ウイニングイレブン３」のレビューではちょっと厳しいことを書いていますが、ゲームとしては決して悪いデキではありません。ただフィールド全体が見づらいのと、キャラクターが本物のサッカーのようには動いてくれない点が「本物とは違う」だけです。そろそろ本物のサッカーのようにCOMキャラが動くゲームが欲しいよぉ。

ウォルフ中村

自分が仕事をした雑誌、攻略本等を高さ1.8m×幅１mの本棚に収納していたが、それももうパンク状態。700冊以上もの本がギュウギュウ詰めになっている様は圧巻だ（本誌等は別の場所に保管しているのに）。私がライターを始めたときに生まれた人が現在では中学生になっていることを考えると、それも当然なのかも…。光陰矢のごとし。

なんでもゆうこ

最近、麻雀を再開しました。と言っても、友だちの家や雀荘で遊んでいるわけじゃなくて、ネット上での麻雀に夢中。顔を合わせる必要がないから表情を読まれずにすむし、毎回知らない人と打てるので、すごく新鮮な気持ちでプレイできるんです。９戦３勝とまだヨワヨワだけど、２年近いブランクを埋めるべく、バリバリ打ちまくろっと(笑)。

電撃レビュアーズ

「電撃レビュアーズ」とは、DPSが誇るその道のスペシャリストたち。Part 1 の４人目とPart 2 のソフトレビューを担当します。さまざまなジャンルのソフトに幅広く対応できるように、得意分野の異なる10数人が常に待機中。彼らの詳しいプロフィールが知りたい人は、左のレビュアー紹介を見てくださいね。

イラスト／影一号

ワールドサッカー実況ウイニングイレブン３ 〜World Cup France'98〜

■コナミ■SPG■5月28日■¥5,800

人気サッカーゲームの第３弾。W杯フランス大会そのままの形式で試合を楽しめる「ワールドカップ98」モードが用意されている。

シリーズの中ではもっともデキが良い。モードも豊富だし操作も慣れれば楽。シリーズのファンの人には文句なくオススメ。だが、これはサッカーゲーム全般に言えることだが、ゲームと現実でこれほど動きが違うスポーツも珍しい。例えばパスを受ける人間の後ろでつっ立っているディフェンダーがどこにいるのだろうか？　このソフトに関してもあくまでゲームとして面白いのであって、現実のサッカーを期待すると期待はずれに終わることは書いておく。 **70**

選手や戦術の切り替えはある程度スムーズにできるし、操作感も良好だ。スルーパスボタンも相変わらず便利（✚キーでパス出し方向を細かく指定できればもっとよかったのだが）。モードも豊富だし、当シリーズの完成形を見せてくれたといっていいだろう。ただ、レーダー表示の色がユニフォームの色と一致していない点はちょっと気になった。また、練習モードの内容もイマイチ「パワプロ」並みの充実度を期待していただけに物足りなさを感じたのだ。 **90**

従来のサッカーゲームと同様に、操作可能な選手がオートで切り替わってくれるんだけど、それがちょっと遅めかも。オートチェンジに任せてばかりいないで、手動でうまく切り替える必要がありますね。各チームの強さをグラフ表示しているところや、６カ国語の実況が聞けるところはグッド。あと、プレイヤーとCOMが協力して１つのチームを動かしていくモードもありますが、COMのミスが目立って、思うような試合運びができなかったのが残念。 **75**

コナミのPSでのサッカーゲームはシリーズを重ねるごとに良くなっていくのに、ジョン・カビラ氏（「ワールドサッカー」で初登場）の実況はJリーグ版第１作のときと比べて徐々にパワーダウンしているのはなぜでしょう。それはさておき、このソフトはハデめな動きが少なく、パスをつないでいく組織的なサッカーがメインとなる作り。シンプルな操作性には好感が持てる。これにシナリオモードでもあればもっと楽しめたはず。　【下川拳銃】 **80**

点数の見方　点数は５点きざみの100点満点。特にオススメのタイトルの点数は赤色になっています。

PART 1

ポケットファイター

■カプコン■対戦ACT■6月11日■¥5,800

コミカルなキャラが活躍する2D格闘ACT。PS版には、自分のキャラを作成できる「つくってふぁいたー」モードが追加されている。

アーケードの移植としてはほとんど文句はない。それに加え、自分でキャラを作って戦わせることができるモードなどサービスも十分。その意味では非常にデキが良い。問題なのは、SDキャラが武器を持ったり派手に変形するために間合いがつかみづらいこと。また、ジェムで極端に強くなるため展開が大味なのだ。アーケードのファンなら間違いなく楽しめるだろうが、癖が強いので、できれば店頭などでプレイしてから購入を決めた方が良いと思う。 **80**

本編部分は「初級者にも優しいようで、実際にはある程度の腕がないと楽しめない」作りになっている。ただ、操作感は良好なので業務用のファンなら満足できるだろう。ポイントとなるのはPSオリジナル部分。「質問に答えてキャラを作り、それをCOMに操作させて戦う」のが楽しいのだ。全アイテムを集めた後は対戦がメインになるが、勝ち抜き戦以外にも、強いサンプルキャラも用意しておいてほしかったところ。「私立J学園」が少し遊べる点は◎。 **75**

ボタン連打で簡単にコマンド入力できるから、格闘ゲームが苦手な人でもすんなり遊べます。ジェムを奪い合う新しい試みもわかりやすいし、レベルアップした必殺技が決まったときは、かなり爽快な気分に。キャラのコスプレや、ストーリー仕立てのアーケードモードも楽しいですね。ただ「つくってふぁいたー」モードは、操作したり指示を出せたりしたほうが感情移入できたはず。初期能力値も、キャラごとにもっと差があると良かったと思います。 **80**

移植度的には特に問題ないデキ。読み込み時間はそれほど長くなく、操作系も良好でPSのコントローラでも十分遊べた。コミカルなゲームの雰囲気や、なじみやすいシステムなどは個人的に好き。ただ逆にコアな格闘ファンには、ちょっと物足りないシステムかも…。オリジナルモードの「つくってふぁいたー」はちょっとした「育てゲー」の雰囲気を味わえて、なかなか面白い。「私立J学園」の体験版もついているのでお得。 【うきき松崎】 **85**

XI[sái]

■SCEI■PZG■6月18日■¥4,800

フィールド上のサイコロを転がし、同じ数の目を合わせて消していくアクションPZG。面クリア型のパズルモードも用意されている。

ルールは単純だが難易度は高い。しかもアクション性があるので、苦手な人はまったく遊べないタイプのゲームかもしれない。操作性自体は比較的スムーズで問題はないのだが、キャラがどのサイコロの上にいるかがわかりにくく、動かせるサイコロを勘違いしてしまうことがあるのが気になった。ただ、そこに目をつぶれば、ハマる人はすごくハマるタイプのゲームなので、体験版などでプレイしてから購入を考えることをオススメする。 **75**

6つの面をもつサイコロが主役だけに、リアルタイムでプレイするときは空間把握能力がかなり求められる。そういう意味で、本格的に楽しめるようになるまでにはやや時間がかかるかもしれない。もっとも、ルール自体はシンプルだし、パズルモードを遊んでいるうちに感覚も段々つかめてくるのだが。個人的には、時間を気にせず遊べるパズルモードだけでも十分に元は取れると感じた（このモード、「1手だけ戻す」ができたらもっとよかったのだが）。 **85**

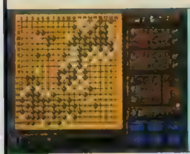
トライアルとパズルモードが、かなり難しかったなあ。頭をフル回転させて、先の展開を読みながらゲームを進めるっていう作業の連続…。正直言って疲れるけど、それがうまくいくと喜びも倍増しちゃいます。じっくりサイコロと向き合わなくちゃいけないので、この2つのモードは、好みが分かれるかも。その反面、バトルやウォーズモードは、敵の邪魔をしまくっていればなんとなく勝てちゃうんだけどね。友だちと遊ぶにはもってこいのモードです。 **85**

とにかく面白く、驚くほど奥が深い。スコアアタック専用モード、思考中心の問題を解いていくモード、2P対戦モード、5P対戦モードなど内容も充実していて、かつ1つ1つのモードの完成度も高い（しかも各モードごとに一味違ったルールが用意されている）。最初は「ダイスを転がす」という操作がとっつきにくく感じるかもしれないが、ゲーム中にも親切なマニュアル（攻略のコツまで教えてくれる）が完備されているので安心だ。 【城イドム】 **90**

PART 2

本格囲碁

■セタ■TBL■5月21日■¥6,800



数々の大会で上位入賞の実績を持つ思考プログラム搭載の囲碁ソフト。初心者向けの入門モードも充実。

ドワーフ西谷

入門用ソフトとしては、必要にして十分な機能を持った作品。チュートリアルである「囲碁入門」モードで、自らアマチュアレベルであると明言している点に好感が持てる。確かにそれほど強いルーチンではないようだが、思考時間が短く、操作系も非常にシンプルなため、快適な対局を楽しむことができる。実力アップを望む初心者には安い買い物だし、中級者以上の気分転換用としても悪くない一品かと思う。 **70**

イサム

囲碁ソフト全般の特徴として「弱い」ということが挙げられる。当ソフトも残念ながら同じ傾向にあり、強さは最強レベルでも級位の中（6級）ぐらい。序盤はまずまずだが、まぎれ始める中盤以降はやはり弱いようだ。速さは1局あたりの総思考時間が50分ほど、最長でも2分以内では打ってくるのでまずまずか。ほかにはお遊びの要素がないので評価の対象外だが、ルール説明は既存のソフトにくらべると、わかりやすいのが◎。 **60**

炎の料理人 クッキングファイター好

■日本一ソフトウェア■ACT
■5月21日■¥5,800

食材を攻撃して調理し、料理の腕前を競うクッキングバトルACT。ギャグ満載のAVGパートも魅力。

袋こ〜じ

ACTにAVGの要素を取り入れたシステム。まぁ、ストーリーやノリは面白いんだけど、あからさまな「Gガンダム」（あとは料理系マンガ…「ミスター味っ子」とか？）のパロディが鼻につきます。また、声優さんの熱演に反して、クオリティの低いグラフィック（使いまわしは当たり前、アニメーションはロパクばかり）もマイナス点。個人的には、パロディの元ネタの人気に頼っているように感じられて、ちょっと…。 **60**

背徳KING

第一印象は「熱い物語の紙芝居」。ストーリーや設定はあくまで熱く、燃えるものがあるのだが、ビジュアルが静止画ばかりなのはちょっと…。せっかくの画面効果も、動きを感じられないので見ていてツライね。また、アクションシーンは難易度が低く、物足りなさを感じるし、登場する敵キャラクターの個性がすごく強いのに、それがアクションに反映されないのは寂しい。個人的にはストーリーがお気に入りなんだけどな。 **55**

PARANOIA SCAPE

■マチルダ■ACT■5月28日■¥5,800

特殊メイク界の奇才、スクリーミング・マッド・ジョージがデザインを手がけた3DホラーACT。

ジュピター藤平

ピンボールをACTとしてうまくフィーチャーしている。ただ、やっぱり大味な印象は免れないというのが正直な感想。フリッパーにせよ移動にせよ、もう少し微妙な操作が可能ならよかったのに……。スクリーミング・マッド・ジョージのデザインによる、シュールレアリスムを突き詰めた世界観や設定は個人的には悪くないと思うけど…。これは絶対好き嫌いが分かれるはずなので、なじめない人には相当ツライと思うなぁ。 **65**

乙佐藤

このデザインセンスは好き嫌いが分かれるところ。少なくとも「好き」とハッキリ言える人じゃないと十分に楽しむことはできないだろう（個人的にはついていけなかった）。3Dでピンボールゲームをやろう！ってアイデアは斬新でグッド。ボールを弾きながら前進し、ステージ奥へとパドルを移動させていく進行方法も気に入った。ただ肝心のデキのほうがちょっとね…。どちらかというとビジュアルを楽しむゲームみたい。 **40**

ダイナマイトサッカー98

■エーマックス■SPG■6月4日■¥5,800

70種類のポジショニングと5種類の作戦による自由なフォーメーションでプレイできるサッカーゲーム。

ウォルフ中村

どうしても「空中でパスをつなぎ、シュートまで持ち込む」というプレイになる。PSで出ている他のサッカー物と感覚が異なるため、これをどう受け取るかで評価も大きく変わるだろう。ただ、自由に選手を切り替えられない、グラウンドサイズとキック力のバランスがイマイチ（キック力が強い）、一部のリプレイはスキップ不可、スタッフロールを見た後にはリセットするしかない、といった点は明らかな減点材料。惜しい。 **75**

下川拳骰

ボールが浮いているときの選手のアクション（ダイビングヘッドやオーバーヘッドなど）が多彩で、動きもキビキビしてる。ただ、選手が密集するためにマークが厳しく忙しい展開。パスも通りにくいし、インターセプトと空中戦が多い試合で、この速い展開にはついていけない人がいるかも。また試合の途中でほかのモードに行きたいときや、カップモードから移動するときは、リセットを押すしかなく、システム面も不満。 **50**

PART 2

マリーのアトリエPlus ～ザールブルグの錬金術士～

■ガスト■RPG■6月4日■¥3,800

人気RPGのバージョンアップ版。新イベントとミニゲーム、新しいエンディングが追加されている。

なんでもゆうこ

普通にプレイしていると、前作との違いを見逃しがち。つまりイベントやエンディングが少し増えた以外は、前作と同じと考えてOKでしょう。街の外で材料を集めてアトリエで調合するという独特のゲームシステムや、バランス（特に序盤での金欠や敵の強さ）もそのままです。セーブ、ロードにかかる時間が短くて、サクサク進められるのは良いですね。価格が¥3,800と安くなっているので、前作を買っていない方はどうぞ。

80

PON

SS版のイベントやエンディングが追加され、DS対応になった、いわゆるザ・ベスト。内容的にはほとんど変わりがないけど、細かい部分でもいろいろと手が加えられているし、調合に失敗したときや戦闘シーンなどでブルブルくるのは楽しいです。元々のデキが良いので高い点数をつけましたが、ファンじゃなければ買い直す必要はないですね。でも、まだプレイしたことのない人には断然オススメです。この機会にぜひ！

85

Tから始まる物語

■ジャレコ■A・AVG■6月4日■¥5,800

「善と悪」をテーマにしたファンタジックA・AVG。過去のイベントを確認できる新システムを導入。

PON

視点が悪いため、敵との間合いが取りにくく、あまり操作性は良くないです。メニュー画面の切り替え時間が長いのもちょっとイライラしました。あと、ミニゲームが難しいのもいただけません（私はダンスゲームで挫折しそうになりました）。それよりも謎解き要素を多くしてほしかったですね。ヘンでかわいい生き物たちは気に入ったし、花の栽培にはハマるし、プレイしてて楽しいんだけど……いま一歩って感じかな。

65

がんの字

ストーリーの展開に合わせてゲームパートの内容も変わる、ミニゲーム集のような構成は◎。それぞれのゲームパートの内容に関しては、少し練り込みが足りない気もするけど、総合的に楽しいので良しって感じです。僕自身、こういう心の成長を描く話は好きなのでかなり楽しめました。最近のやたら派手なゲームに飽きた人とか、女性やお子様といったライトなユーザーさんに、ぜひオススメしたい1本であります。

70

CRISIS CITY（クライシスシティ）

■タカラ■ACT■6月4日■¥5,800

銃を使って敵を倒すガンシューティングACT。7人の個性的なキャラクターから1人を選んで戦う。

城イトム

どう敵に囲まれているのかわかりにくいケースが目立ち、敵の唐突な攻撃も多いため、まともには攻略できない（力押しの攻略が有効だと気づけば、数時間でクリアできてしまうのだが）。展開もかなり大味。選択したキャラごとに中間デモが変化するものの、全体に演出が弱いため繰り返し遊ぶ気分にもなりにくい。2P対戦やタイムアタックなど、ゲーム本編以外のプレイモードが充実しているだけに、残念に感じられた。

40

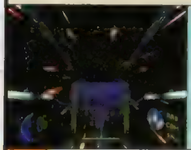
ゆかマン

舞台設定とかは悪くないんですが、肝心のゲームの方が…。とにかく自分が何をやっているか、これから何をしたらいいのかがさっぱりわかりません。難易度が高いというのではなく、システム的に納得いかないためにゲームの展開を理不尽にしか感じられませんでした（画面が切り替わった途端に、画面の外にいる敵が弾を撃ってくる、なんてのは日常茶飯事です）。プレイヤーを突き放しすぎじゃないかと思うんですが…ねぇ？

40

ナムコアンソロジー1

■ナムコ■ETC■6月4日■¥5,800



過去の家庭用機の4タイトルを、当時のままの「オリジナル」と、進化した「アレンジ」の2タイプで収録。

がんの字

収録されているタイトルのアレンジ版まで入って¥5,800は、かなりお買い得なのでは。このソフト1枚で、実質8本のゲームが遊べるわけだしね。今回からはコンシューマ作品のアンソロジーということで、前シリーズとは異なる趣向のインフォメーション要素が入っているのもいい感じだと思う。個人的には「バベルの塔」が収録されているのがうれしかったのだ。収録作品に思い入れがあるなら、買って損なし。

75

下川参謀

このタイプのゲーム集って「懐かし～」で終わることが多いけど、今作はゲームの進行状況によって、隠し要素などの情報が表示されるのでヤル気をそそられる。ただ当時ハマってた『レッスルボール』のCOM戦が以前ほど楽しいとは感じなかった（対戦は面白い）。逆に「バベルの塔」はアレンジ版で古文書を取るという要素が加わって、当時と同様（それ以上？）に楽しい。各ゲームでアレンジ度が違うのは気になるけど。

60

フォーメーションサッカー'98 ～がんばれニッポン in France～

■ヒューマン■SPG■6月4日■¥4,800

定番サッカーゲームのシリーズ最新作。ワールドカップを題材に、最新選手データの32カ国＋αが参戦。

ウォルフ中村

レーダーがない、自軍選手が画面外にいるとカーソルが出ない（どこにいるかわからない）、選手の動きがギクシャクしている、スライディングで敵からボールを奪った直後にカーソルがヘンな選手に合う、目前で思い切り蹴ってもGKは簡単にキャッチする、審判が試合の流れを見ていない（シュートしたボールがゴールする直前にハーフタイム等で試合が切られる）、と疑問点だらけ。PCエンジン版と比べ明らかに退化している。

40

ジュピター藤平

シリーズを正統に踏襲しているが、はっきり言って時代遅れな印象が強い。リアル指向が主流の最近のサッカーゲームの中では、どうしても見劣りしてしまうのだ。用意されている3種類の視点のうち、横からの視点以外ではまずゲームにならないし、ボールを取ったつもりがすり抜けていることが多いなど、細部の調整にもちょっと疑問が残る。まぁ純粋にゲームと割り切って楽しむ分にはいいかもしれないが…。

60

ダークメサイア

■アトラス■AVG■6月11日■¥5,800

東京の地下を舞台にしたホラーAVG。パートナーの行動によってシナリオが変化する新システムを搭載。

ジュピター藤平

旧日本軍が東京の地下に作った大空洞、その最深部に古代から眠っていた謎の生命体……。アツくなるキーワードがそこかしこに散りばめられ、ついついストーリーの先が見たくなる点はナイス。神出鬼没な謎の生命体の存在も、プレイに緊張感を持たせていていい。ただ、お使いがメインのゲーム展開、一撃食らうと即死、自由にセーブができない、という点が難。結果、何度も同じことを繰り返しがちで飽きてしまう。

60

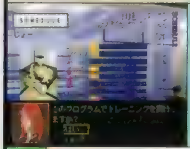
がんの字

アトラスらしいといえばそうだし、でもどこかこれまでの作品のイメージとは一線を画している、そこはかとなく異質な作品。とりあえず特有のダークな世界観は気に入ってます。主人公がてんで無力で、パートナーの協力を得ないと生き残るのは難しいという設定も素敵でしょう。演出にこだわるあまり、敵の出現パターンに少し理不尽なところがあるのが気になったけど、ホラーAVGとしてはいい線いってます。

75

K.O. ―ザ・ライブ・ボクシング―

■アルトロン■SLG■6月11日■¥5,800



ボクサーを17歳からトレーニングし、チャンピオンを目指す育成SLG。セーブデータを使って対戦も可能。

城イトム

選手育成は能力向上だけに焦点をしぼっていて、試合前の調整といった要素はない。試合部分は操作感覚がかなり重く、ある程度の駆け引きはあるものの、力押しの展開になりがちだ。また、選手のパラメータが勝敗を左右し過ぎて、COM戦はあっけない楽勝か、恐ろしいほどの惨敗かに2分されてしまう。選手の動きが不自然、エンディングほかのイベントが希薄だった点も残念。パンチの種類が豊富な点は評価できるが…。

50

TAC★

手先だけでパンチを打っているような、ボクサーの動きがどうにもパッとしない感じで、特にパラメータの低い序盤は、トロトロとした打ち合いになってしまう。ゲームが進んでボクサーが強くなってくれば、それなりに見られるようになってくるけれど、それでもジャブのモーションなどは打っているだけなのか、当たっているのかもわからない状態。おかげで、常に大味な試合展開に。育成SLGとしてはそこそこの点数。

55

BASS FISHERMAN

■サミー■SLG■6月11日■¥5,800

バスフィッシングを題材にした釣りSLG。大会に参加して優勝を目指すトーナメントモードも収録。

なんでもゆうこ

釣りゲームとしては、難易度が高めなのかも。というのも、まずバスが群れている時間が意外と短いので、群れのポイントを押さえるのが大変なんです。やっと獲物が潜んでいそうな場所を見つけても雑魚ばかりだったり、バスが釣れたとしても、小さすぎてリリースしたりっていうパターンが多かったなぁ。運良く大物がかかっても逃げられちゃうことが多かったし。ただ、バスの生態が詳しくわかるモードは勉強になります。

65

TAC★

最近、アーケード等で流行っているルアーフィッシングゲームを見ている目には、あまりにもおおざっぱな魚の挙動や竿の操作は、ちょっと耐えられないものがある。見えない部分のデータは、かなり詳細なようなんだけど、それが生かされている気がしないのだ。ポイントまでの移動時間も計算しながら釣りをするトーナメントなど、設定自体は面白いのに、その面白さが、挿入されるムービーでしか感じられないのは残念。

50

PART 2

エーベルージュ スペシャル ～恋と魔法の学園生活～

■タカラ■SLG■6月11日■¥5,800

魔法学園を舞台にした恋愛育成SLG最新作。恋愛要素がパワーアップし、イベントも新しくなっている。

ジュピター藤平

ゲーム期間がこのタイトルのメインである高等部編のみとなり、ずいぶんシェイプアップされた印象がある。ただ、その割にはイベントが少ないような気も……。プレイの仕方によっては、ほとんど会うこともなく終わってしまう女の子もいて、ちょっと寂しいし。女の子の好感度がわかるラブラブセンサーなどの新システムも追加されたし、パラメータ上げも前作ほどシビアじゃないのだが……。もうひとと工夫ほしかったところ。

65

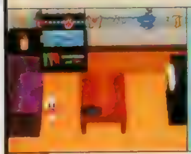
小岩

基本的なシステムがしっかりまとまっていてかなり遊びやすい。メニュー画面が見やすく、スケジュール調整が簡単、などなど前作に比べて快適さも格段にアップしている。それに加えて、新しいイベント、CGなどが増えているので、ボリューム的にも文句なしのデキと言えるだろう。あとは、キャラが好みに合ったら買ってみては？ といったところかな。かくいう自分は、しっかり購入する予定なんだけど（笑）。

85

あっナンジャリン

■ツーワン■SLG■6月11日■¥3,900



宝石から生まれる不思議な生物「ナンジャリン」を育てる育成SLG。キャラクターのかわいらしさが魅力。

Z佐藤

「セリフ入り」っていうのがポイント高いね！ 携帯ゲームにはなかった要素だし、大谷育江さんの声もかなりイイ感じ。育て方による形態変化のパターンも多めで、IQ値や実行させた行動によって変化するのも面白いところ。ちょ～っと残念なのは、何度もプレイしていると仕掛けやイベントがマンネリ化してしまうこと。確かにいろいろ用意されてはいるけど、家庭用ならもっとバリエーションを増やせたハズ。惜しい気がする。

65

うきき松崎

育成期間が7日間と比較的短いので、気軽に遊べるのがいいね（1プレイ4～5時間）。しかしプレイヤーは、ただ見ているだけの時間が多いし、やれることも少ない。例えば一度に複数を育てられるなど、もう少しプレイヤーのやるべきことを増やしても良かったのでは？ また、エンディングを迎えても、育成結果が表示されるだけなのは少し寂しい。ただ、育て方によって性格や見た目が変化するのは面白かった。

55

キングオブパーラー2

■ティー・イー・エヌ研究所■SLG■6月11日■¥5,800

パチンコ店経営SLGの第2弾。複数の店舗の経営が可能になり、他店舗との駆け引きの要素が加わった。

ドワーフ西谷

パチンコチェーンを素材とした経営SLGの2作目。前作に比べるとコマンドや表示系が大幅に簡略化されて、プレイヤーの負担は大幅に減少している。しかしその反面、素材がパチンコである意味が薄れてしまっている点が残念だ。要するに、このシステムならコンビニ経営でもホテル経営でも成立してしまいそうなのである。パチンコならではの雰囲気が感じられないのでは、単なる数値操作ソフトにしかならないのでは？

40

背徳KING

前作に比べてイベント数が大幅に増えて、やり応えがアップ。相変わらずのコミカルな雰囲気でとっつきやすく、気軽にプレイできるところも変わらない。前作が好きだった人には安心してオススメできる。しかもパチンコ関係のゲームでありながら、パチンコに興味がない人やあまり知識のない人でも楽しめるように作られている点は評価できる。純粋に経営SLGがプレイしたい人にも楽しめること請け合いなのだ。

70

村越正海の爆釣日本列島

■ビクターソフト■SLG■6月11日■¥5,800

全国11カ所の釣り場を舞台に、さまざまな釣りを体験できるSLG。水上画面には実写映像を使用している。

なんでもゆうこ

全国の釣りの名所に出かける設定で、登場する魚の種類もかなり豊富。おまけに、魚のアクションやグラフィックがリアルで良いですね。さらに釣った魚のベスト3が見られたり、イケスに入れた魚を料理できたりするので、釣り好きも満足できるゲームじゃないでしょうか。また、釣り名人の村越氏がセッティングを教えてくれたり、様々なアドバイスをしてくれるなど、初心者へのフォローも忘れていないところが◎です。

85

背徳KING

釣れる。釣れる。とにかく魚が釣れるのだ。がんがんエモノが食いついてくるので、魚釣りゲームにありがちな待ち時間を感じさせないのはいいね。狙うエモノも、普通の魚とはひと味もふた味も違う珍しいものが用意されているので、魚釣りゲームをやりこんだ人でも楽しめるのも○。デュアルショックの振動機能に対応しているので、魚との熱いファイトのリアルな感触を味わうことができ、かなり楽しめた。

70

どきどきON AIR

■ボトムアップ■SLG■6月11日■¥5,800

ラジオ番組制作SLG。企画から台本作成、本番の収録まで、番組の制作をリアルに体験できる。

がんの字

声優さんを起用した番組制作SLGは、これまでにも何本かリリースされているけど、この作品はその中でも出色のデキ。実際の番組制作の雰囲気をバッチリ味わえるゲーム構成や、実用に耐えうるクオリティの5本のラジオドラマなど、細部にまでこだわった作りにはとても好感を覚えました。モノがモノだけに広くオススメできる作品とはいい難いですが、声優ファンの皆さまは必ず押さえておきたい1本でしょう。

70

ほやへ田島

ラジオ番組のディレクターになり、番組を作っていくというSLG。番組の編成に始まり、プロモーションの展開やゲストの手配など、それなりにすることも多くて楽しめる。しかし、番組放送中はタイミングよくキューを出していくだけなので、結構退屈。セリフが飛ばせないので1回の放送にかなり時間がかかるのも難。それでも、セリフの量は膨大なので、登場声優のファンなら楽しめるのではないかと思います。

70

東京魔人学園剣風帖

■アスミック・エース エンタテインメント■AVG■6月18日■¥5,800

学園を舞台にした伝奇ものAVG。ゲームはAVGパートと、SLGタイプの戦闘パートで構成されている。

ジュピター藤平

個人的に楽しみにしていたのだが、それにしてもこれほど面白いとは！ タイトル通り、菊池秀行氏とか夢枕獏氏の小説のようなノリを感じさせてくれるゲーム。内容もイメージどおりで、前述の小説家が好きなら、まず間違いなくハマれるだろう。プレイ時間も40～50時間と、ボリューム満点。少々絵にクセがあるが（個人的には雰囲気出てて嫌いじゃないんだけど）、そんなこと気にせず、プレイしてみてほしいと思う。

95

PON

ストーリー部分がテキストAVGで、戦闘がSLGというわかりやすい作り。文字が小さくて読みにくいとか、ボタンのレスポンスが遅いとか不満はあるけど、おおむね楽しめました。特に、質問に対して自分の感情を伝えるという感情入力システムが◎。感情によってキャラの反応が変わるので、そこでお気に入りのキャラを見つけるのも面白いです。妖しい雰囲気も良いし、陰陽道や風水に興味がある人はハマれるでしょう。

75

TOCAツーリングカー チャンピオンシップ

■UPSTAR■RCG■6月18日■¥5,800

チューンナップしたファミリーカーを操作するRCG。クラッシュ時にはパーツが壊れる派手な演出が魅力。

なんでもゆうこ

洋モノだけに期待を裏切らず、マシンがハデに壊れてくれます。オートでマシンのセットアップをしてくれるし、ライバルカーは思ったよりイジワルな走行をしてこないので、RCGが得意じゃなくても遊べるレベル。コースアウトすると、立て直しに時間がかかるときもあるけど、COMに比べて自車のほうが断然スピードがあるので、すぐに追いつけるでしょう。ただあまりにも無難なRCGなので、ちょっと物足りない気も。

65

ジュピター藤平

スピード感はまぁそれなりにあるし、壁に激突したりすると車体が壊れていくという演出も面白い。ただ、あまりにマシンのグリップが悪いのが気になる。しかも、一度滑り出すと車体の立て直しが非常に困難で、結果、コーナーではグーッとスピードを落として安全に曲がることになってしまう。仮に実車があのスピードで走っていれば確かにそうなるんだろうけど、ゲームとしては爽快感をそがれてしまうのがツライ。

50

チェックメイト

■アルトロン■TBL■6月18日■¥6,800

12人のキャラクターから相手を選んで対戦するチェスゲーム。ボードは2Dと3D、駒は3種類から選べる。

ウォルフ中村

12人用意されている対戦相手の能力バランスはまずまず（前半に出てくるキャラはかなりの疑問手を打ってくるが、逆にチェス初級者にとってよき対戦相手となるだろう）。移動可能マスの表示、COMの思考時間の設定等も親切だ。1手戻す、最初に戻すといったこともできるが、確認せずにいきなり実行してしまうのはちょっと…。画面表示は2Dと3Dとを選択できるのだが、どちらを選んでもコマが見づらいのも減点材料。

70

ドワーフ西谷

個人的には非常に楽しめたのだが、全体に漂う地味さはいかんともしがたいものがある。特に問題なのが3D視点。駒の質感表現がチープで、チェスの持つ知的なイメージが殺されてしまっている。そのうえ駒がつかみづらく、操作性もイマイチ。COM側のキャラも、強さはともかく顔グラフィックがトホホな感じ。日本ではただでさえ一般性に欠けるゲームなのだから、演出やデザインまわりにはもっと気を配るべきでは？

55

PART 2

アナザーメモリーズ

■イースリースタッフ■AVG
■6月18日■¥5,800

ファンタジー世界の魔道学園を舞台にした恋愛AVG。カードバトル形式の戦闘や、育成の要素もある。

小岩

典型的な少女マンガのノリの恋愛AVG。かなり好き嫌いが分かれるゲームかもしれないが、実は面白いです。女の子と恋人関係になったあとも、お互いの心境の変化や心の葛藤が描かれていてなかなか新鮮。システム面も基本が押さえられていてテンポも良い。ただ、もう少しグラフィックに力を入れてほしかったかな（季節ごとに服装が変わるとか）。絵に抵抗がなくて、純愛ものが好きな人にぜひ遊んでほしい。

80

[illegible]KING

ビジュアル全体の幻想的な雰囲気が、ゲームの内容にマッチしていて○。ただ、ゲーム期間が2年と長いために、1回のプレイに時間が掛かりすぎてしまう。何度もプレイする人にはちょっとツライかも……。シナリオを重視していて、主人公の育成や魔族との戦闘は簡単になっているので、女の子との恋愛を気軽に楽しみたい人にはいいかもね。ただ、メッセージの読みにくさはもう少しどうにかしてほしかった。

65

テーマ ホスピタル

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
■SLG■6月18日■¥5,800

病院経営SLG。プレイヤーが院長になって、病院の設計やスタッフの雇用、治療などを行う。

うきき松崎

病院を経営するというテーマは斬新で良い。しかもゲーム中の病気は架空のもので、かなりユニーク。「えっ！」と驚くようなものもあり、なかなか楽しめた。また「一定の条件を満たすと次のステップへ」という方式で目標を細かく区切ってあるため、プレイしやすいのも◎。ただ、残念なのは画面の寂しさとイベントの少なさ。あと、医者や看護婦といったキャラクターのグラフィックも、個人的にはイマイチに感じた。

70

[illegible]こ～じ

「新テーマパーク」では、ある程度必勝法に頼らないとクリアが難しかったが、今回は割とサクサク進める難易度。しかも序盤は、1～2時間程度のプレイで1シナリオをクリアできるので、SLGを長時間プレイできない忙しい人にとってはうれしい限り。また、病院といっても、病気はすべて架空のものばかりなので不思議と殺伐とした雰囲気はない。何より、受付の女性のイカした（れた？）アナウンスが必聴（笑）。

70

すたあ☆もんじゃ

■GMF■SLG■6月18日■¥5,800

謎の生物「もんじゃ」を育成、進化させてバトルの大会に出場させるSLG。戦闘は3匹1チームで行う。

ゆかマン

パラメータの表示がちょいとわかりにくいですが、まるっこいキャラのバリエーションは豊富だし、カップリングや交換など、いわゆるブリーダー型のゲームとしてはかなりよくできていると見ました。ただ、少々詰め込み過ぎかな？　という印象はありますね。パラメータだけでなく運がからんでくる戦闘は、好き嫌いが分かれるところなんじゃないでしょうか。ま、完成度は高いし、けっこう末永く楽しめると思いますよ。

70

Z佐藤

ペット同士のカップリングや育てたペットを持ち寄っての対戦。さらに交換も可能など、こういった作品で必要な要素はひと通りフォローされている。ペットの種類が多いのも◎。ただちょっと寿命が短い気が……。それに成長速度も早すぎる！　これからってときにポックリ逝っちゃうことがけっこう多いのだ。まあ頻繁にカップリングをして能力を継承させていけばいいんだろうけど、もう少し1匹をじっくり育てたいなぁ。

70

JGTC～オールジャパン グランドツーリングカーチャンピオンシップ～

■デジタルフロンティア■RCG
■6月18日■¥5,800

「全日本GT選手権」を題材にしたRCG。有名ドライバーやキャンギャルが実写ムービーで登場する。

なんでもゆうこ

各マシンごとの能力の違いがよく再現されているし、何よりもエンジン音がリアルで、もうドキドキしちゃうくらいカッコイイ！　レースでは平均して長い間走行することになるので、マシンのセッティングがかなり重要。また、このレース独特のルールがあって、指示に従う必要もあります。でも、敵マシンが遅いので余裕で勝てるレベルですね。ただ、タイトル画面まで戻らなくちゃセーブできないのには困りました。

75

がんの字

グランドツーリングのレースに使用される多くのマシンが登場するのは、ファンの人にはうれしいところでしょうか。でもRCGとしては月並みで、純粋にゲームが楽しいかと聞かれるとちょっと……という気がしました。有名どころのチームはしっかり押さえてあるし、人気のドライバーを選択したときには実写取り込みのムービーが流れたりして、ファンサービスのツボはしっかり押さえてあるのですが……。

60

はいぱぁセキュリティーズ2

■バック・イン・ソフト■SLG
■6月25日■¥5,800

近未来の民間警察で美少女ポリスを育成するSLG。怪盗や変質者など個性的な敵キャラが多数登場する。

小岩

内容自体はシンプルなんだけど、実行コマンドの種類が多くてスケジュール調整や総合的な成績の把握など、ゲームに慣れるまでが大変。総プレイ時間も結構長く、ノルマを達成するのがキツイので、根気がないと長続きしないゲームだ。ほかにも少し気になる部分があったものの、キャラも魅力的で、全体的には楽しめる内容に仕上がっている。前作をプレイした人、キャラや設定などが好みに合った人は買って損はしないはず。

65

ほやへ田島

民間警察に所属する、3人の婦警を育てる育成SLG。見かけとは裏腹に結構本格的で、するべきことや把握しておくべきデータが多い。序盤はとっつきにくい印象を受けるけど、わかってしまえば結構ハマれる。ただ、ゲームのテンポが良くてサクサク進むのはいいんだけど、全体的なメリハリが少なく、冗長に感じることも。アイテムを選ぶだけの戦闘もちょっと……。個人的には、絵柄が好みなので買いですが（笑）。

80

'98甲子園

■魔法■SLG■6月18日■¥5,800

高校野球SLGのシリーズ最新作。今作ではオリジナルの校歌や校旗を作成することもできる。

[illegible]こ～じ

前作の「甲子園V」と違い、かなりACT要素が濃いです。育成部分である投球練習、トスバッティングなどの練習メニューを自分の手でやることになるので、ぼ～っと見てるだけじゃないっていうのは気に入りました。しかし、ゲーム自体の作りにはちょっと甘いところもあり、変な位置でボールを取る野手など、選手たちの挙動不審さは閉口モノ。でも、その辺を"面白い"と感じる人にとっては、いいゲームだと思います。

65

下川[illegible]

前作とは育成法が異なり、プレイヤーが操作する練習（トスバッティングやランニングなど）の結果によって成長していくので、前作のような育成のマンネリ化はない。キャラの動きなどツッコミたい部分はあるが、個人的にこのゲームの楽しみは、ヘンテコな投球フォームや校歌を作ることが第一。甲子園で勝てば自分が作った校歌が流れる趣向はオモシロイ。実況が星飛雄馬、解説は星一徹と豪華だが、コメントはイマイチ。

70

COLONY WARS

■アートディンク■STG■6月25日■¥6,800

欧米で人気のミッションクリア型3D・STG。美しいグラフィックとさまざまに分岐するシナリオが魅力。

岩崎啓眞

PS史上、最もかっこよく最も難しい宇宙モノのフライトシミュレータ。ゲーム内容は文句ナシだが、ともかくミッションは難しいし、操作はものすごく複雑なので、撃ちまくって爽快という「エースコンバット」の宇宙版を期待してはいけない。ただし、そういう困難を乗り越えられる人には絶対のオススメ品と断言できる。また、吹き替えのデキがかなりいいのも好感が持てる。ちなみに5点の減点は自機がダサいところ。

95

姫イトム

ハデさは少ないが、STG部分の作り込みがハンパではなく、敵機との息詰まる空中戦がタップリ楽しめる。これだけ凝った戦闘内容を作り上げながら、システム全般が複雑になりすぎていない点にも好感が持てる。ミッション数も多く、やり応えもバッチリ。星間戦争をテーマにしたバックストーリーも凝っている。ただし、ゲームを楽しむためには3D空間を自由に飛行できるテクが必須で、STG初心者には向かない。

70

CRISISBEAT（クライシスビート）

■バンダイ■ACT■6月18日■¥5,800

4人のキャラクターから1人を選んで戦う3D格闘ACT。必殺技やコンボ攻撃を駆使して敵を倒す。

姫イトム

SSの「ダイナマイト刑事」タイプのACT。ゲーム中のグラフィックにあまり目を引くところがなく、派手な演出も見られなかったのが残念。ゲームバランスはさほど悪くないと思うが、どうしてもプレイが単純作業の繰り返しになりがちだ。選択したキャラによって、若干展開が変わるものの、イベントシーンが凝ったものではないので盛り上がりに欠ける。もう少し演出面にパワーがあれば、もっと楽しめたと思うのだが…。

50

うきき松崎

ポリゴンのキャラクターは、見た目はいいが、動きがちょっとぎこちない。ありきたりなストーリー展開も残念。ただ、攻撃時に相手との位置がちょっとくらいずれていても、ちゃんと相手のほうを向いて攻撃してくれる点は親切だと感じた（さすがに真後ろではダメだが）。この辺のシステム面はオーソドックスながら、好感が持てるところ。また、場面によって視点がどんどん変わるので、飽きずにプレイできる点も○。

65

PART 2

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND

■SNK■対戦ACT
■6月25日■¥5,800（限定版¥6,800）

必殺技をキャンセルできる「ファイナルインパクト」など、さまざまな新要素を取り入れたシリーズ最新作。

うきき松崎

これは移植と言うより、もはや別のゲーム。とは言っても、悪い意味ではなくいい意味で。基になっているのはアーケードの「RBS」だが、「1ラインバトル」や「ガードインパクト」など、「RBS2」の要素もうまく取り入れられているのだ（ファンにわかりやすく言うなら「RBS1.5」ってところかな）。ボスはちょっと強すぎる気がするが、読み込み時間もガマンできるレベルだし、対戦ゲームとしては十分合格点だと思う。

85

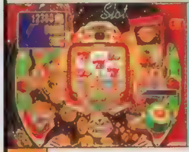
袋こ〜じ

アーケードの「RBS」とは似て非なるモノ。必殺技と超必殺技（潜在能力）をつなげられるようになったり、ガードしながら前進できるようになったり…。オリジナルのシステムを見事に消化しています。1ラインバトルのみにしたのは賛成だけど、どうせなら4ボタン操作（本作はパンチ、キック、強の3ボタン）にしてほしかった。キャラパターンや読み込み時間は問題ナシ。PSのSNK格闘でイチオシかな。

80

Parlor! PRO 3 パチンコ実機シミュレーションゲーム

■日本テレネット■SLG■6月25日■¥5,600



「CRミリオンスロット6」「UFO伝説2」「CR華観月Z」の3機種を収録したパチンコ実機SLG。

ドワーフ西谷

隠し機種の「CR華観月Z」を含めても3機種しか採用されておらず、その全てが盛りを過ぎた機種である点が寂しいところ。しかし再現性は問題のないレベルなので安心してプレイできる。前作に引き続きRPG風のオマケモードがついているが、設定を生かしきれておらずデキはイマイチ。にもかかわらず、これをプレイしなければ「華観月」が出現しないので、このソフトの購買層を考えるとツライものがあるのでは？

60

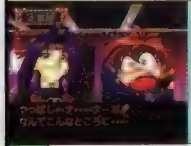
背徳KING

まず気になったのが「華観月」をプレイする方法。特定の条件をクリアしなければプレイできないのはツライ。収録機種的にもパワーダウンしている印象は否めないしね。最近発売されているパチンコ実機SLGの例にもれず、この機種にも現金機である「UFO伝説2」が入っている。しかし、現金機を収録するよりは、最近ホールで見かける過去の人気機種を収録したほうが、ファンはうれしいと思うんだけど…。

65

スレイヤーズろいやる

■角川書店／ESP■RPG
■6月25日■¥5,800



SSから移植のRPG。ムービーは劇場版のスタッフが担当。PS版ではミニゲームが5つ追加されている。

TAC★

AIにお任せの戦闘がメインになっているらしいんだけど、その割にはキャラがトロくて、任せておくとぜんぜん勝ってくれない。でもって、自分で指示すると、リナがドラグスレイブ撃ってラグナブレード撃っておしまいってな具合。まぁ「スレイヤーズ」らしいっていえばらしいんだけど。そんなところも含めて、原作のノリはいい感じに再現されているので、ファンならどうぞといったところ。ムービーもきれいだぞ。

60

小岩

ストーリーの流れの中に戦闘がいくつか挿入されている感じで、RPGというよりはAVGに近いかも。戦闘バランスの面でも味方が強すぎて（設定上しかたないのかもしれないけど）RPGが好きな人にはちょっと物足りないレベルなんじゃないかな。でもストーリー自体は原作の雰囲気がバッチリ表現されているし、ムービーも豊富なので、ファンなら買って正解だと思う。一応クリア後のオマケ要素もあることだし。

65

実戦パチスロ必勝法! サミーレヴォリューション

■サミー■SLG■6月25日■¥6,300

「ウルトラマン倶楽部3」「ホーンテッドパーティー2」「BC20000」など5機種を搭載したパチスロSLG。

ドワーフ西谷

人気CT機「ウルトラマン倶楽部3」が採用されている点がまず高ポイント。さらに評価したいのが、CT（チャレンジタイム）に関する詳細なレクチャーモードが設定されている点だ。まったくのパチスロ初心者にもわかりやすい、とまでは言えないものの、間口を広げようという努力は買える。機能面や各機種の再現性についても必要十分なレベルに達しており、価格に見合うだけの価値があるシミュレータに仕上がっている。

70

背徳KING

オオッー。チャレンジタイムを搭載した人気機種「ウルトラマン」が入ってるじゃない。それだけでポイント高いのに、攻略性の高い「祭」も入ってるよ。この2機種だけでもパチスロをやる人にはオススメできるね。実機の再現性も完璧だし、ソフトで練習するための目押し練習やリール配置など役立つ機能もついている。ただ、このソフトに限ったことではないけど、プレイ中のBGMがないのはやっぱり寂しいかな。

70

チョロQマリン Qボート

■タカラ■RCG■6月25日■¥5,800

タンカー、潜水艦など多彩な海の乗り物が登場するコミカルRCG。大砲で敵の船を攻撃することもできる。

綾イトム

レースで勝利したり、ミニゲームっぽい課題をこなしたりしながら先に進むゲーム展開。新しい船がどんどん見つかるので、コレクションを集める気分でプレイすればそれなりに楽しい。ただ、ライバルの船との勝負は「近道の発見」「船の選択」などの要素に負うところが大きく、RCGとしては納得できないバランスなのも事実。あくまでチョロQワールドを楽しみたい人にのみ勧める。ちなみに、ゲームの難度は結構高いぞ。

55

下川拳銃

あまりにも「バトル」という要素が露骨で、「レース」としては気持ちよくない。攻撃する（される）ことが前提のため、敵を妨害しないと勝つのはツライし、敵はプレイヤーのQボートしか狙わないので集中攻撃を受けてまともに走れない。中盤でビスマルクを入手してからは少しはラクになるけど、それまでがね〜。コース内に隠されたQボートやショートカットを探したり、ラッコやアザラシでも走れたりする部分は楽しい。

50

夜想曲

■パック・イン・ソフト■AVG
■7月2日■¥5,800

赤川次郎原作のサウンドノベル。古い洋館の殺人事件を題材にしたミステリータッチのストーリーが魅力。

PON

背景グラフィックやムービーがキレイで雰囲気は抜群。デュアルショックも効果的に使われていて、ショッキングな映像や音声と同時にブルブルっとくるシーンは結構ビビります。3つの短編が入ってるけど、グッドエンドを迎えないと次に進めないのはツライ。何度も同じシナリオをやるのは飽きます。2回目以降はシナリオ選択できるとか、選択肢までスキップできる機能がほしかった。ストーリーが面白いだけに残念。

70

袋こ〜じ

原作が赤川次郎さんなので、セリフ回しやストーリーは、さすがという感じです。デュアルショックの振動機能がすごく効果的に使われている点も◎。夜中に1人でやってたら結構コワいかも。ただ、エンディング数がそれほど多くない上に、似たようなものがあるのはちょっと残念。あとは、何度もプレイするときのために、1度選んだ選択肢を別色で表示するとか、一気に選択肢まで進む機能とか、ほしかったかなぁ。

80

総評

岩崎啓眞

今回はどの作品もデキが良い。『ポケットファイター』はアーケードで好きだったら間違いなしの作品。『ウイニングイレブン3』もシリーズをプレイして面白いと感じていた人は絶対に好きだと思う。『XI』は難易度の高さこそ感じるものの、ハマる人はいくらでも遊べる。つまり、それぞれ一長一短ながらも粒は揃っている作品群なのだ。ちゃんと趣味があえば買って損したと感じることはないはずなので、好みに応じて購入することをオススメする。

ウォルフ中村

今回の目玉は「XI」。パズルモードにハマって100面クリアしたんだけど、その後に…。長い間、楽しめそうだ(笑)。ルール自体はシンプルだが、意のままにプレイできるようになるまでには多少の時間がかかるので、覚悟しておこう。『ウイニング3』は完成度も高いし、シリーズ最新作だけあって着実に進化もしている。W杯サッカー物の中でもトップクラスの作品といっていいだろう（対戦もかなり燃える）。『ポケファイ』はおまけ部分が予想以上に楽しめた。

なんでもゆうこ

高得点をつけた「XI」ですが、どうやら私にはちょっと難しかったようです。先を読んでゲームを進めたつもりでも、なかなかうまくいかなくて、何度も歯がゆい思いをしました。まあ、1度遊びだすと妙にハマるゲームではあるんだけど…。私はバトルモードで敵の邪魔をしてるほうが合っているようです（笑）。PART2の「爆釣」は、釣り好きを喜ばせてくれるようなシステムが満載されていて、久々に気に入った釣りゲーム。興味があれば、ぜひ遊んでみて。

電撃レビュアーズ

ここではPART2でオススメがついたものをチェック。『マリーのアトリエPlus』は前作をプレイしていなければ迷わず買い。『東京魔人学園剣風帖』は、全26話+αの構成で展開される妖しげな雰囲気がグッドです。『伝奇もの』が好きな人なら絶対見逃せません。『COLONY WARS』は英国シグノシス社が開発したSTG。そのクオリティの高さは実際のゲーム画面を見ればすぐわかるはずです。どのソフトも期待を裏切らないデキになっていますよ。

●読者が参加するPSゲーム誌上バトルコーナー

電撃PSコロシアム

DPS BATTLE COLOSSEUM

今回のテーマは　記録大発表

「DPSコロシアム」は、読者が達成したPS記録を大発表するページなのだ。今号も好記録がたくさん届けられているので、誌面の許す限りそれらを紹介していくことにしよう。なお当コーナーは、がんばってくれた記録なら、レベルが高い低いに関係なく大歓迎しちゃうので、初心者の人も気軽に参加してみてね。

今号のこの1枚

◀アメリカ在住の鈴木麻由美さんからの申請ハガキ。「ゲームが好き」って気持ちさえあれば、外国にいても立派な仲間です。

当コーナーに集まった全国の強者&超記録を大紹介!!

ザ・挑戦者ランキング

最終発表　グランツーリスモ（ルール②）

グランツーリスモモードのGrand Valley Speed Way

優勝：星野英樹(埼玉県) 2'44"340

使用車種：TVRサーブラウLM　ネジコン使用

2位：ENC(東京都)…2'45"555	14位：野村竹司(山口県)…2'47"975
3位：千川原誠(神奈川県) 2'45"646	15位：DHill(東京都) 2'48"028
4位：五十嵐尚(神奈川県) 2'45"725	16位：西森和生(大阪府)…2'48"060
5位：カテゴリF(大阪府) 2'46"307	17位：木下浩一(兵庫県)…2'48"123
6位：林正晴(大阪府)…2'46"530	18位：宇田直紀(東京都)…2'48"594
7位：杉森明(東京都)…2'46"544	19位：加久石芳明(兵庫県) 2'48"670
8位：阿部雅行(秋田県)…2'46"569	20位：灘野薫史(大阪府)…2'48"838
9位：ケンケン(大阪府)…2'46"823	21位：LIP(北海道)…2'49"077
10位：沖縄出身(大阪府)…2'47"209	22位：本間和明(愛知県)…2'49"149
11位：石村高明(神奈川県) 2'47"652	23位：工場琉梨(静岡県)…2'49"335
12位：福田純一(神奈川県) 2'47"797	24位：松岡宏(神奈川県)…2'49"511
13位：青木正志(千葉県)…2'47"928	25位：虎木高之介(東京都) 2'49"636

020位…2'48"838	100位…2'58"574	《特Bトップ》千川原誠(総合3位)
030位…2'50"456	125位…3'01"338	《特Eトップ》沖縄出身(総合10位)
050位…2'52"584	150位…3'04"823	《特Aトップ》大高満(茨城県)
075位…2'55"765	(参加：187名)	3'01"131(総合121位)

全参加者の記録を大発表！

▼キミの順位も即判明

上で発表になった『グランツーリスモ（ルール②）』では、参加者全員の名前&全国順位&記録をまとめた、全順位表を作成。この順位表を希望者"全員"にプレゼントしちゃうので、「欲しい」という人は右の要綱をよく読んで、申し込んでみよう。もちろん、競技に参加しなかった人でも申し込みは大歓迎だぞ。

▼申し込み方法は？

「GT（ルール②）』全順位表を希望する人は、封筒に「返送用の封筒(80円分の切手を貼り、自分宛ての郵便番号・住所・名前も書いておくこと)」を入れて、「コロシアム全記録発表係」まで送ってね（住所は右ページ参照）」。しめ切りは6月30日（当日消印有効）とさせてもらうぞ。さぁ、奮って申し込もう！

おわび　超加速などの影響で、この種目では当初の予定ほどには参加者が集まりませんでした。そのため、記録発表の規模は当初の予定より縮小させていただきましたのでご了承ください。期待していた皆さん、本当にごめんなさい。

中間発表　鉄拳3（ルール①）

タイムアタックモードのオールクリアタイム（キャラ自由）

現在の上位者

右は全キャラ共通の集計における、現在の上位7名の強者たちだ。なお、この中間発表での集計は5月15日消印有効の範囲で行ったものだぞ。

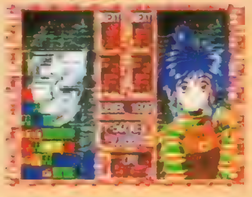
1位：ハロハロ（神奈川県）ポール使用
2位：ハロハロ（神奈川県）平八使用
3位：谷本悟　（大阪府　）ポール使用
4位：ハロハロ（神奈川県）吉光使用
特Aトップ：エヴァ命（大阪府）ポール使用
特Dトップ：山下愛香（香川県）ガンジャック使用
特Eトップ：村上英子（広島県）ファラン使用

各キャラのトップ

下は各キャラの現在のトップを「各キャラのトップ記録の早い順」に並べたものだ（各トップの右に書かれている順位は、全キャラ共通での順位を示しているぞ）。詳しいタイムはまだ秘密だけど、各キャラとのタイム差を参考に予想してみよう！

レイ	石井千聡（千葉県　）	16位	キングとの差	3秒78
キング	ハロハロ（神奈川県）	25位	風間仁との差	4秒54
風間仁	ハロハロ（神奈川県）	29位	リンとの差	0秒43
リン	UO3　（東京都　）	30位	オーガ1との差	3秒78
オーガ1	平出武志（長野県　）	32位	ブライアンとの差	24秒20
ブライアン	ラボメン（福岡県　）	46位	ロウとの差	1秒57
ロウ	佐藤直暁（山梨県　）	50位	ガンジャックとの差	2秒72
ガンジャック	藤本靖人（大阪府　）	52位	ゴンとの差	14秒93
ゴン	松永弘樹（三重県　）	57位	ジュリアとの差	7秒88
ジュリア	平出武志（長野県　）	60位	木人との差	7秒64
木人	ラボメン（福岡県　）	62位	クマとの差	11秒68
クマ	井上貴文（広島県　）	69位	ファランとの差	14秒93
ファラン	大内航　（北海道　）	82位	ニーナとの差	3秒97
ニーナ	平出武志（長野県　）	103位	エディとの差	19秒90
エディ	平出武志（長野県　）	104位	（※現在の参加者113名）	

中間発表　ほかにもこんな記録が届いているぞ



▲「みつめてナイト」で大植康宏さん（東京都）が1,000,380点を記録。所要時間は14時間。

●『天誅』忍術皆伝タイムアタック／MIC（奈良県・特B）34秒（力丸使用）
●『彩のラブソング』スタークラッシャー／もものけ姫（栃木県）126点（3分8秒41）
●『彩のラブソング』編み物ゲーム／ジュネ（群馬県）997編
●『ギルティ・ギア』トレーニングモードでの連続ヒット数／角皆智一（静岡県）相手が死ぬまでに176ヒット（梅喧使用）※これはビデオ確認をした参考記録。下欄外も見てね。

●VOL.72オリジナルグッズプレゼント当選者：濱川・渡辺直人（福島県）、片桐・久保匡史（千葉県）、如月・原田貴之（京都府）、古式・宮川祐輔（茨城県）、紐緒・河東龍（山口県）、朝日奈・村山聡志（千葉県）、鑑・佐藤光穂（静岡県）、美樹原・笹川直恵（新潟県）、優美・越前谷聖子（秋田県）、詩織・大滝勝三（埼玉県）、虹野・石橋智彦（滋賀県）、伊集院（女）・西谷文恵（東京都）、館林・永井祥子（北海道）、鞠川・馬場政和（埼玉県）、十一夜・中島賢二（福島県）、秋穂・石田勇介（兵庫県）、好雄・所美里（茨城県）、伊集院（男）・朴木絵梨香（三重県）、芹澤・浜田裕子（奈良県）、戒谷・長山大（茨城県）（敬称略）

★以下のゲームでも記録募集中!!●「天誅」の鍛練ステージで忍術皆伝でのタイムを競う。●「彩のラブソング」で、スタークラッシャーと編み物ゲームそれぞれの記録を競う。※以上は7月1日消印分までで優勝者を決定。●「サンダーフォースV」でタイムアタックのタイムを競う。自機は初期状態で選択できる機体のみ。難易度設定の制限はなし。ハガキには「サンダーフォースV」と明記しタイムを書こう。●「ギルティ・ギア」は前号までの募集ルールで99のカウンターストップ達成者が続出。募集は終了したぞ。

オリジナルグッズ披露宴

ＰＳ型ショルダーバック
深野樹里（茨城県）

編集部に、こんなオシャレなバッグが届けられたぞ。質感と色が実際のＰＳに近い布を使い、ＰＳロゴ部分はアクリルガッシュで描くなど、外観は可能な限り実物に近づけてある。それでいて、ＣＤ収納部分をファスナーつきのポケットにするなど、実用品としても大変優れた一品だ。「Vol.62の165ページの挿絵をヒントに、ＰＳ型バッグを作ってみようと思いつきました。試行錯誤しながらの作業で苦労したぶん、かなりの自信作(自画自賛)です。すでに何回か、外出するときに使っているんですが、妙に好評ですよ（本人談）」。

編集部からのコメント

サイズ的には実際のＰＳよりひと回り大きく（30×22×６cmくらい）、材料費は2000円くらいかかったそうだ。当作品は読者プレゼントはないので、このバッグに心引かれた人は自分で作ってみてはどうだろう。ちなみに、深野さんのお父さんは「特許か実用新案でも取れば？」とおっしゃっているとのこと。「無理だっちゅーの(笑)」とやり返す深野さんだが、このアイデアは本当にすばらしいと思うぞ。ＳＣＥＩさん、こんなショルダーバッグを実際に商品化してはどうでしょう？

●ＶＯＬ．72スーパープレイビデオプレゼント当選者：河場隆（神奈川県）、鈴木章予（神奈川県）、常深吉弘（兵庫県）、藪木正人（岡山県）、山本貴久（青森県）（敬称略）●ＶＯＬ．74オリジナルグッズプレゼント当選者：セフィロス・木内真沙美（神奈川県）、ヴィンセントＡ・高須亜友子（東京都）、ヴィンセントＢ・峰倉砂千（東京都）、ユフィ・海江田一世（鹿児島県）、クラウド・遠藤美佳（大阪府）（敬称略）

挑戦者募集中!!

キミの"ガンバリ"もハガキで教えてね

新登場 XI [sái]

ルール 「TRIAL」の「TIME LIMITED（３分間のスコアアタック）」でスコアを競う。キャラスピードほか、設定の制限は一切なし。華麗なチェインで高得点を狙ってみよう！

申請記録 『ＸＩ』と明記して、「スコア」をハガキに書こう。手軽なパズルゲームの種目だけに、女の子やゲーム初心者の人でも参加しやすいはず。ぜひチャレンジしてみよう。

しめ切り▶９月１日消印有効

募集中 パラサイト・イヴ

ルール １周目の範囲で、ＢＰ（ボーナスポイント）をどれだけ貯められるかを競う。セーブした段階での数値が申請記録になるぞ。セーブポイントや各種設定の指定はなしだ。

申請記録 『パラサイト・イヴ』と明記して「ＢＰの数値／セーブした場所の名前」を書こう。ＢＰの振り分け具合が勝負を決めるので、いろいろ試してみるべし！

しめ切り▶７月１日消印有効

募集中 みつめてナイト

ルール ミニゲームの「パズルでナイト（メネシスを登場させてデートを繰り返し好感度をアップさせれば、デート時に自動的に登場）」で、１Ｐプレイのスコアを競う。

申請記録 『パズルでナイト』と明記して「スコア／選択キャラ」を書こう。スコアはメモリーカードにセーブできないので、記録の確認は特別にビデオテープで行うぞ。

しめ切り▶７月１日消印有効

挑戦の受け付けは…

〒101-8305 ㈱メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
「DPSコロシアム」係まで

掲載予定：７月１日消印有効まで▶Vol.81で発表

記録申請の方法 記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら６文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録」を書いて送るだけでＯＫ。

申請時の注意点 同じ人が同じ種目に再申請する場合には「～回目の申請です。前の記録は～です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

申請ハガキのルール 原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう（意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便せんなども認めているぞ）。また、ハガキなど１枚につき、１人分の１申請記録しか受けつけないので、注意しよう。

エントリーのルール １人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために、"編集部から連絡の上で"証拠になるメモリーカードを送ってもらう（確認後に返却するぞ）。封筒で複数の申請をまとめて送るのもＯＫだ。

募集中 鉄拳３～タイムアタック～（しめ切り ８月１日消印有効）

ルール① 「タイムアタック」でオールクリアまでのタイムを競う。使用キャラは、隠しを含む誰を使ってもＯＫ。キャラ別集計もバッチリ行うので、好きなキャラで挑戦してみよう。

キャラ別集計もあり！

申請記録 『鉄拳３・ルール①』と明記して、「タイム／使用キャラ」をハガキに書こう。余裕があるなら、攻略に使った技についての解説も詳しく聞かせてね！

全参加者の記録も発表！

募集中 鉄拳3～フォースモード～

ルール② 「鉄拳フォースモード」でスコアを競う。使用キャラは、隠しを含む誰を使ってもＯＫ。集計は全キャラ共通で行うけど、キャラ別のトップ記録も発表する予定だ。

申請記録 『鉄拳３・ルール②』と明記して、「スコア／使用キャラ」をハガキに書こう。ちなみに、サバイバルモードの募集もいずれ行う予定なので、お楽しみに！

しめ切り▶９月１日消印有効

DPSならではの"特別集計部門"も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた５部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

男子小学生 小学生（小学生以下でもＯＫ）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ａ」と書こう。

男性30以上 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｂ」と書こう。

女子小学生 小学生（小学生以下でもＯＫ）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｃ」と書こう。

女子中高生 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｄ」と書こう。

女性一般 上以外の女性（ＯＬ／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特Ｅ」と書こう。

報酬 参加者が600人以上なら「１位に8,000円、２～５位に3,000円」、599～200人で「１位に5,000円、２～３位に3,000円」、199～50人で「１～３位に500円」、49～20人で「１位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選で１名ずつに2,000円も支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなる（参加者19人以下の場合でも特別賞品を贈るぞ）。

4色奴隷
Colorのどれい

〒101-8305 (株)メディアワークス4色どれい

本当のカラーハガキを知っていますか？
私は……知っています。そんな気がします。

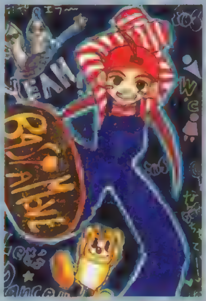
▲東京都 神無月流風さん：もうすぐ発売ってコトで、ＤＰＳは表紙に始まり「落ちゲー」一色！ というか強引に一色。 まあ、この辺で盛り上がらないとやばいですからね(笑)。発売日には全国の人がお店に買いに行って買って、買って、売れて売れて、売り切れたりして注文ががんがんきてもう大変。助けてヨォってなことにならないですかねぇ。

▶神奈川県 桜喜弥錬さん：お姉さん、声が付いて生き生きしてます。

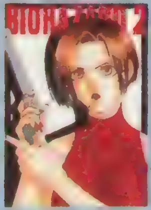
▶埼玉県 星瀬弘さん：免許皆伝難しいですよね。編集部は団子命ですけど。

▲青森県 アメ屋ジョージさん：この抱き方は「俺様のモノ」って感じでステキです。マルーも首ったけ状態ですし。まあでも、身体張って拷問から守ってもらっちゃったらメロメロですよねぇ。いくらまだ子供でも、いや、子供だからこそ決意は固くなるってモノです。２人はいい感じで年を取りそうです。

▲東京都 黒薬咲さん：チュチュ……手が怖いです。どう見ても怖いです。



◀大分県 藤沢南さん：仲良しでカワイイです どうヒイキ目に見ても大きくならない方がいいですよね。



◀北海道 ＴＯＭＹさん：タバコ似合いそうですよね。大人の女なワケですから。

◀群馬県 ふなむしたばさささん：いいゲームになりそうですよね。期待です。

◀宮城県 白河風華さん：彼女も過去にはかなりイロイロあったのでしょう。

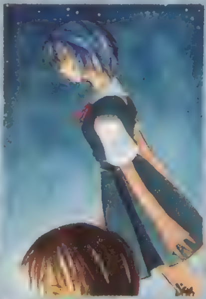
◀神奈川県 相馬あづみさん：良さそうですよ新作の「ＢＢＢ」。対戦も出来ますし。

▲京都府 水稲珠呂さん：羽根が似合います。上着の下は……。

▲熊本県 鵜鴉さん：森の空気が気持ちよさそうです。光が優しくて。優しくて。涙が……。

▼高知県 若竹よぎりさん：とってもＰＯＰかわいいのです。キャラも良いです まさにキュート。

▼福井県 ヨシ＆さん：悪ガキって感じの仲良し４人。でもレイジは１人で手品の練習。



◀熊本県 鵜鴉さん：もう少し長く遊べると良かったんですが……。

◀鹿児島県 大熊猫さん：楽しい格闘ゲームになりそうです。リコの目が。

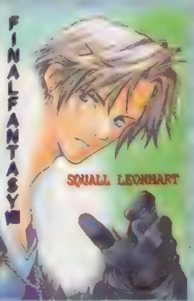
◀東京都 山師さん：彼女の本当は自分の本当になるんでしょうか？

▲埼玉県 あんじさん：ねずみで強いぞゴゴー。チュチュチュー。

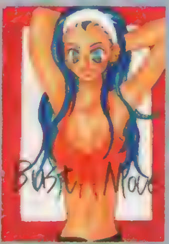
▲岡山県 のぶすけさん：仲間ですね。話もできたりして。仲良しそうです。

▶兵庫県 茅雨ヤカナさん：ゲームはもう少しなんとか……ですよね。

▶東京都 うろこさん：みんなで迷うとさらに楽しかったりします。



▶山形県 週末の怪人さん：色男ですよね。過去もありそうですし。



▲高知県 真崎桐夜さん：ダンス好きにはたまりません。対戦でＧＯ！

4色奴隷 Colorのどれい

◇カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載される

▲愛知県　あをまどあきさん：猫の願いは届いたんでしょうか？特に子猫の願いは……。

▼東京都　パー子さん：先生、刀の封印を解くと強くなりすぎな気もします　かっこいいですし

▲大阪府　昭直利さん：悪魔と人間とペルソナの関係。残酷で暖かな関係。シビアです。

◀茨城県　深野樹里さん：キャラがバリバリにしゃべってくれれば楽しいかもデス。

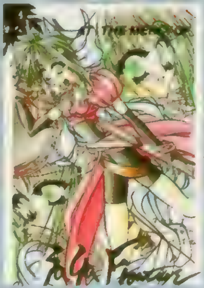
◀静岡県　珈珠りいさん：彼女の心はもう決まっているのでした。ちょっと強引ですが。

▲広島県　女女水母さん：彼女のちょっと過激な服装は一体どんな秘密があるんでしょう？　いえ、その方がうれしい人は多いと思うんですが。ただ無頓着というか男に関心がないから気にしてないだけなんでしょうかねぇ？

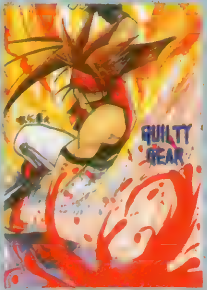
▶千葉県　狭雲ひろさん：どんなゲームになるんでしょうねぇ？まだまだ謎が多いです。

▶大阪府　草原風魚さん：愛してますよ、必ず。自分では判らなくても愛されてます。

▲福井県　とかげヒトナリさん：力丸、アヤメの活躍をもっと見たいですよね。見たい。



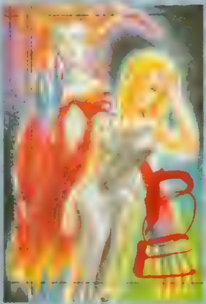
◀山口県　松重なをさん：「サガF」といえばアセルス、そしてターンなのです。



◀栃木県　葵丸さん：初心者にも入りやすいですよね。COM強いですが。

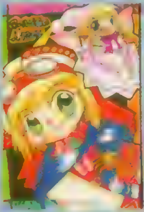
▶山形県　週末の怪人さん：天才ですから　もうすぐ発売なのです。

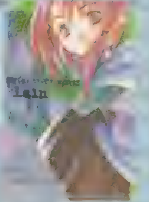
▶宮城県　フォレストさん：怪しい2人の細胞関係。震えるほど激しい感情の起伏の繰り返し　ひとつは憎悪に、ひとつは…



▶奈良県　藤野ケイさん：2人ともハリウッド映画の美少年俳優系ですよね。まあ、歳は違いますが。この2人とあと画面写真に写っていた少女。沢山の登場人物が登場するのは間違いないでしょう。今回はどんなファンタジーが語られるんでしょうかねぇ？　この冬一番の期待作間違いナシです。

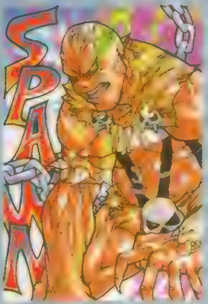
▼埼玉県　荻原愛美さん：人形っていうのがポイント高いですよね





▲埼玉県　あさみうはるさん：どんなゲームになるかまだ謎です。

◀宮城県　白河風華さん：召喚して来てくれれば幸せ？



◀山口県　DDTさん：悪役も激しいですよね　無造作に人を殺しますし。

▲栃木県　沖田かいりさん：自分の中の自分の探求。知ってます？

移植化計画出張版

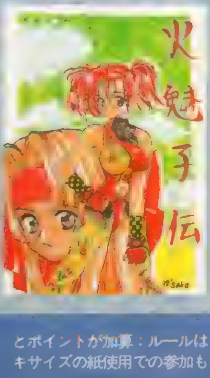
移植希望ハガキは、ここで紹介中です。SS、アーケードなど移植して欲しいソフトがある場合は、ここあてでハガキを送ってね！

◀東京都　稲葉那智さん：新撰組隊士もいますし　みんなカッコイイです。

▲長野県　湖山たみさん：スライムのイヤリングが勇者らしくていいですよね。でもよく見るとこの兜、変ですよね　パタパタ

▶大阪府　近平央実さん：まあ、造魔は外見が大事ですよね

▶千葉県　狭雲ひろさん：服装はかなり激しいですが……。ゲームは？

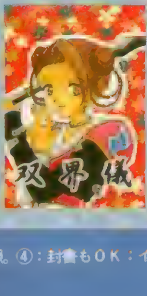


▲埼玉県　宮崎あさみさん：イラストレーターは変わっても大丈夫？

▼愛知県　スカルさん：ステキです。かわいすぎです。

▲熊本県　鯨子さん：ナルシアが狡そうです。狡そうです。

▼香川県　霧永マナさん：彼女カワイイです。強いですしね。



TOSHIBA EMI
PlayStation
宝珠よ、ひかれ。
――もうひとつのマスモン伝説。
●キャラクターデザインに模型界、ゲーム界で人気の「ここまひ」氏を起用！
●パワフルな主題歌を歌い上げるのは、アニメ界で人気沸騰の遠藤正明氏！
（東芝EMIよりシングルCD、'98年5月20日発売！）
マスモンKIDS
The Another World of The Master of Monsters
'98年6月25日発売予定 予価¥6,800（税別）
©SystemSoft Co. ©1998 TOSHIBA EMI
東芝EMI株式会社 エンタテイメントソフト事業本部 〒107-8510 東京都港区赤坂2-2-17 ■ユーザーサポート:TEL:03-5512-8660
※東芝EMIの最新情報はインターネット「To Make It!」でもご覧になれます。[http://www.toshiba-emi.co.jp]
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
初回特典
「ここまひ」氏描き下ろし特製キャラクター色紙（サイン入り）をプレゼント！
更に
アンケートハガキご返付者2000名様に、抽選で限定オリジナルトレーディングカードをプレゼント！
TVCM放映決定！
人気テレビアニメ「グランダー武蔵RV」放映時間中に「マスモンKIDS」TVCMが流れるぞ！
攻略本緊急同時発売決定！
超攻略本 ゲームの歩き方BOOK9「マスモンKIDS」
6月25日発売
「マスター・オブ・モンスターズ ～暁の賢者達～」
コミック・小説化決定！
コミック・6月1日発売
小説・6月17日発売
700円（税別・予価）
「マスモンKIDS」のキャラクター達がトレーディングカードになって登場！
今夏発売予定の「マスモンKIDS」トレーディングカードは、「ここまひ」氏描き下ろしオリジナルカードを含めた全90種類！
さらに、ソフトに同梱されている「No.005」のカードは、他では決して手に入らないスペシャルカード！
君も残り全てのカードを集めて、コンプリートを目指そう！ '98年夏発売予定 発売元:東芝EMI 販売元:未来蜂歌留多商会

電撃 PlayQuestion プレイクエスチョン

1998 HOW TO WIN

梅雨になって、あんまり外に出たくないから休日にゲームをやり込んでやろうと考えているキミ。PQは、そんな人たちの心強い味方です。こんな強力な攻略記事は、そんじょそこらでは滅多にお目にかかれませんよ。

©NAMCO LTD.　イラスト/イトウヨウコ

ワールドスタジアム2

国盗リーグでオリジナル選手が出現するエリアを公開。編集部作成の応援歌の楽譜と作曲のコツもちびっと紹介しましょう。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「作曲くん」では、今回の2曲のほか、「サクラ大戦」とか「伊勢崎町ブルース」なんてのも作ったけど、雑誌に掲載するとなると問題になるのが著作権。「笑点」は許可を受けましたが、ナムコの作品はOKらしいです。自分だけで楽しむには自由だけど、雑誌媒体で紹介するには、いろいろと問題がありますね。　（やったね川尻）

発売中	▶¥5,800　▶ナムコ
SPG	▶MC(7ブロック)

オリジナル選手出現エリアを公開！ 最強のチームを構成しよう！

オリジナル選手が出現するエリアを一挙に公開しよう。下の表のエリア番号と、マップの番号が対応しているぞ。人材発掘コマンドを使う場合は、自チームの支配下エリアであることが条件。また、選手の方から面会してくる場合は、そのエリアの敵チームに完封勝利するか、5点差以上で勝利する、という2つの条件のどちらかが必要だ。このどちらかを満たすと、次のコマンドターン時に入団を希望してくるのだ。

投手

選手名	エリア	防御率	球速	速	右	左	タテ
信長	1	1.12	158	S	A	S	A
隆景	2	2.31	142	B	C	S	B
元親	3	2.96	138	C	A	A	C
藤孝	4	3.20	148	A	S	C	S
光秀	5	9.85	150	A	D	D	A
宗麟	6	4.44	130	D	A	C	A
清正	7	3.11	149	A	A	B	B
元就	8	2.03	147	A	A	S	B
官兵衛	9	2.49	164	S	B	B	S

野手

選手名	エリア	守	打率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
信玄	10	一	.359	48	131	C	D	−	D	−	−	−	−
勝家	11	一	.285	6	61	C	S	−	B	−	−	−	−
忠次	12	二	.302	36	114	C	B	−	−	B	C	−	−
幸村	13	三	.298	28	87	D	C	−	−	−	C	−	−
康政	14	三	.301	5	45	B	C	−	E	−	C	−	−
秀吉	15	遊	.332	8	55	A	B	−	−	−	−	B	−
半兵衛	16	遊	.282	1	33	A	A	−	−	−	−	B	−
利家	17	外	.309	13	72	C	C	−	−	−	−	−	C
政宗	18	外	.247	58	119	B	D	−	−	−	−	−	C
謙信	19	外	.289	24	65	C	C	−	−	−	−	−	D
直政	20	外	.273	19	59	C	B	−	−	−	−	−	B
忠勝	21	外	.295	8	41	A	A	−	−	−	−	−	A
氏康	22	外	.246	4	21	C	D	−	−	−	−	−	S
正則	23	外	.101	1	1	S	S	−	E	E	E	E	E
家康	24	捕	.391	3	57	E	D	A	−	−	−	−	−
元治	25	捕	.265	2	26	C	A	C	−	−	−	−	D

戦国ブシドーズのベストメンバーは？

編集部がセレクトする戦国ブシドーズのベストメンバーは、各ポジションで総合的に優れた能力を持つ選手で構成した。守備力に長けた選手や、長打力が飛び抜けて高い選手もいるが、総合的に優れている選手の方が、どこかに穴が空いてしまうことがない。ただし、球団が重複していたりするので、実際にこのメンバー全員でチームを構成することは不可能。最強のブシドーズを目指しているプレイヤーは、このメンバーの中から獲得できる選手を選んで進んでいこう。ヤクルトで始めれば、石井一、伊藤智、古田の3人はキープできるので、このメンバーに近づけることはできる。ベストナインの参考として、あとは自分のアレンジを加えて最強チームを作ろう。

投手

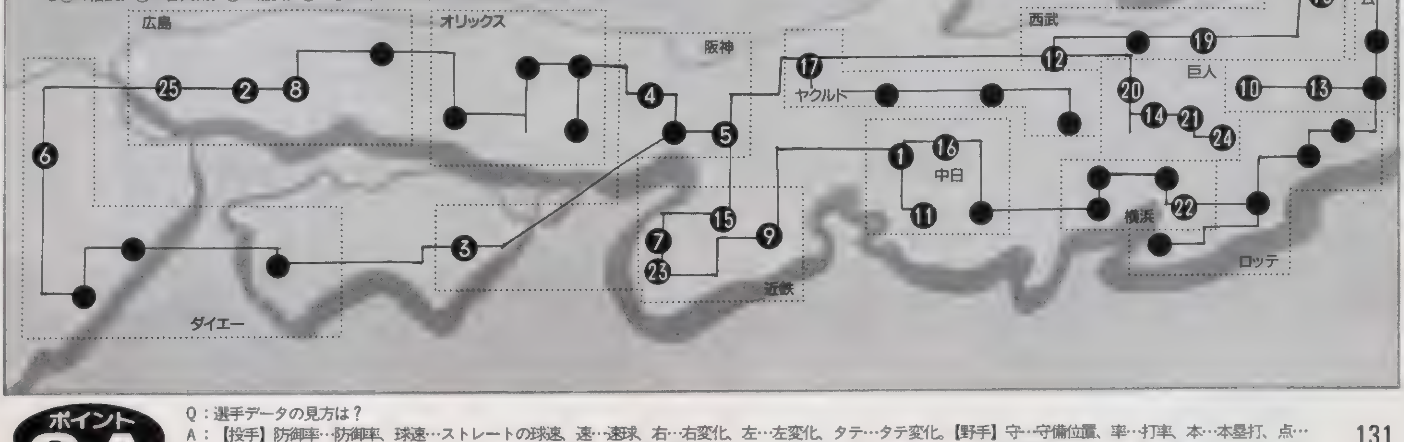
選手名	防御率	球速	速	右	左	タテ
石井一(ヤ)	1.91	153	S	S	S	A
伊藤智(ヤ)	1.51	151	S	S	A	A
西口　(西)	3.12	147	A	S	A	A
桑田　(巨)	3.77	146	A	A	A	A
小宮山(ロ)	2.49	146	A	A	A	A
信長　(戦)	1.12	158	S	A	S	A
佐々岡(広)	2.65	149	A	S	B	A
佐々木(横)	0.90	154	S	A	B	S
官兵衛(戦)	2.49	164	S	B	B	S

野手

選手名	守	打率	本	点	走	肩	捕	一	二	三	遊	外
古田　(ヤ)	捕	.322	9	86	C	S	S	E	−	−	−	−
信玄　(戦)	一	.359	48	131	C	D	−	D	−	−	−	−
忠次　(戦)	二	.302	36	114	C	B	−	−	B	C	−	−
ロペス(ダ)	三	.320	30	112	D	C	−	C	−	C	−	−
松井稼(西)	遊	.309	7	63	S	S	−	−	−	−	S	−
イチロー(オ)	外	.345	17	91	S	S	−	−	−	−	−	S
Tローズ(近)	外	.307	22	102	A	S	−	−	−	−	−	A
松井秀(巨)	外	.298	37	103	B	A	−	−	−	−	−	B
マルティネス(西)	DH	.305	31	108	E	E	−	E	−	−	−	−

オリジナル選手出現エリア&チーム初期領土マップ

マップ上の番号のある場所に、その番号に対応したオリジナル選手が出現する。それ以外の場所で人材発掘を行っても、選手は出現しないぞ。また、点線で囲まれた部分は各チームの初期領土を表しているので、オリジナル選手の出現位置と合わせて、ベストメンバー作成のルート決定にも活用しよう。ベストメンバーにも挙げている①の信長、⑨の官兵衛、⑩の信玄、⑫の忠次あたりは早めに獲得して戦力を補強したい。



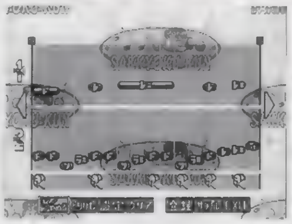
ポイント Q&A

Q：選手データの見方は？

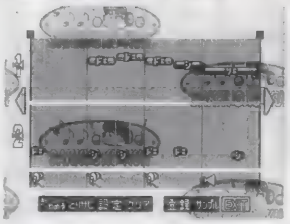
A：【投手】防御率…防御率、球速…ストレートの球速、速…速球、右…右変化、左…左変化、タテ…タテ変化。【野手】守…守備位置、率…打率、本…本塁打、点…打点、走…走力、肩…肩力、捕…捕手能力、一…一塁手能力、二…二塁手能力、三…三塁手能力、遊…遊撃手能力、外…外野手能力。なお、(戦)はオリジナル選手。

編集部作成の「作曲くん」お試し曲を２曲紹介!!

今回紹介するのは、担当ライターが作成した曲。著作権などのいろいろのからみもあって、紹介できるものの中から２曲をセレクトしてみました。自分で作曲するのが面倒な人は、イラストの通りに入力（これも面倒だけど）してみてほしい。「笑点のテーマ」のほうは、誰もが耳になじみのある曲なので、楽しめるんじゃないかな。作曲（正確にはアレンジ）にあたって心がけたことは、原曲を聴かずに頭の中にあるイメージだけで入力していったこと。そんなわけで、音程やアレンジも違うものになっているでしょうね、たぶん。これを参考に、作曲やアレンジのコツがわってもらえればうれしいです。



◀これは、今回紹介できなかった「ペラボーマン」の一部。

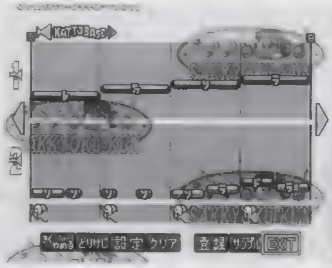


◀「笑点のテーマ」は、11小節をフルに使って作成している。

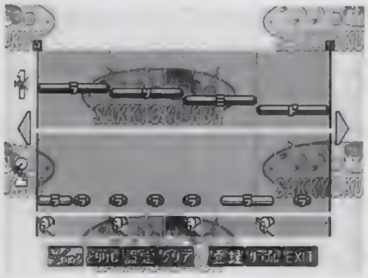
ワンダーモモ

曲のテンポ **3**

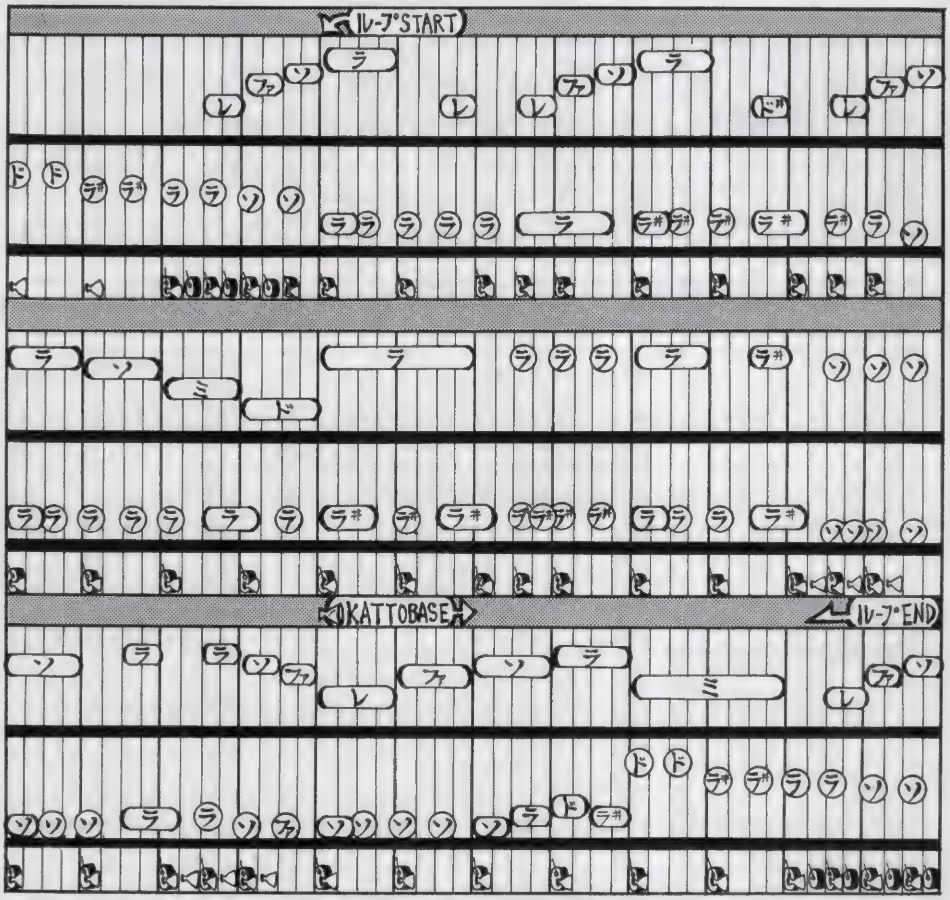
CD「ナムコ　ベストヒットパレード」に収録されたバージョンを意識してアレンジしてみました。ゲーム中の曲とは違って、ちょっとロックな感じに仕上がっています。試合中にかかると違和感はあるけど、「かっとばせコール」のおかげか、それなりに応援歌になっていると思います。結構ウルサイ曲なので入力は大変ですが、ラッパ２のパートには、あまり音程の変化をつけていないので、これをもとにアレンジしてみてもいいかもしれません。



▶「かっとばせコール」をどこに入れるかは、大きなポイント。応援歌らしく聞こえるかどうかを左右する。



◀ラッパ２のパートは、ギターのつもり。CDでも、こんな感じだったような…。



作曲くんでいこう！

このモードをプレイしたいがために『ワースタ２』を買ったという人もいるくらい、とにかく完成度が高くて奥の深い応援歌作成モード、「作曲くん」。ただ、音楽というものはプレイヤー個人の感性に頼る部分が多いので、「これだ！」という攻略法がないのもまた事実。ここで紹介した２曲も、これから推薦する曲も、どちらも編集部オススメというものであって、絶対これだ！　これしかない！　というようなものではないということを、あらかじめお断りしておきたい。とはいっても、編集部ではかなり多くの曲を作曲してみたし、実際、その数倍の議論を繰り返した(笑)。その結果を、ここにまとめてみたわけだ。キミのプレイの参考にしてほしい。

歌謡曲

歌謡曲は、どれを当てはめてみてもそれなりに聞こえる。音楽的な特質というよりも、ヒットしているから耳になじんでいるということが、最大の理由だろうか。ここでは「日影の忍者勝彦」をオススメしておきたい。

童謡

童謡は、けっこう厳しい。曲によって、向き不向きが極端なのだ。これもひとえに「かっとばせ」を入れるポイントがあるかないかにかかっている。「ハトポッポ」はＯＫだろうが、「夕焼け小焼け」は難しい。

演歌

演歌は一般的に向かないようだ（当然？）。仮にうまく「かっとばせ」を入れることができても、そこまでの曲調が暗すぎる。編集部でも「伊勢崎町ブルース」などを試してみたが、どうも打つ気がしなくて困った（笑）。

学校唱歌

まず、一般的に校歌は応援歌に向くようだ。よほど特殊なものでない限り、「かっとばせ」を入れるポイントを設けやすい。学校唱歌としては、やはり勢いのある合唱曲「翼をください」などがオススメ。

ロック(海外)

海外のロックも、勢いのあるハードロックやパンク系がＯＫ。それもやや古めの70年代あたりの曲が向くようだ。キッスやディープパープルといったバンド名を挙げておこう。曲名としては「アナーキー・イン・ザＵＫ」を。

その他

「笑点」のようなＴＶ番組のテーマ曲などが考えられる。古いところでは、「11PM」のテーマや、「引越しのサカイ」のＣＭ曲などを試してみたが、向き不向き以前に笑いがとれるかどうかという問題になってしまった。

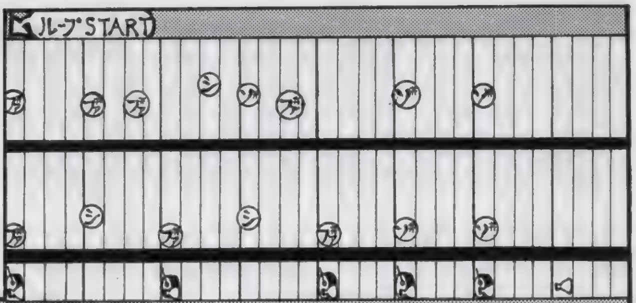
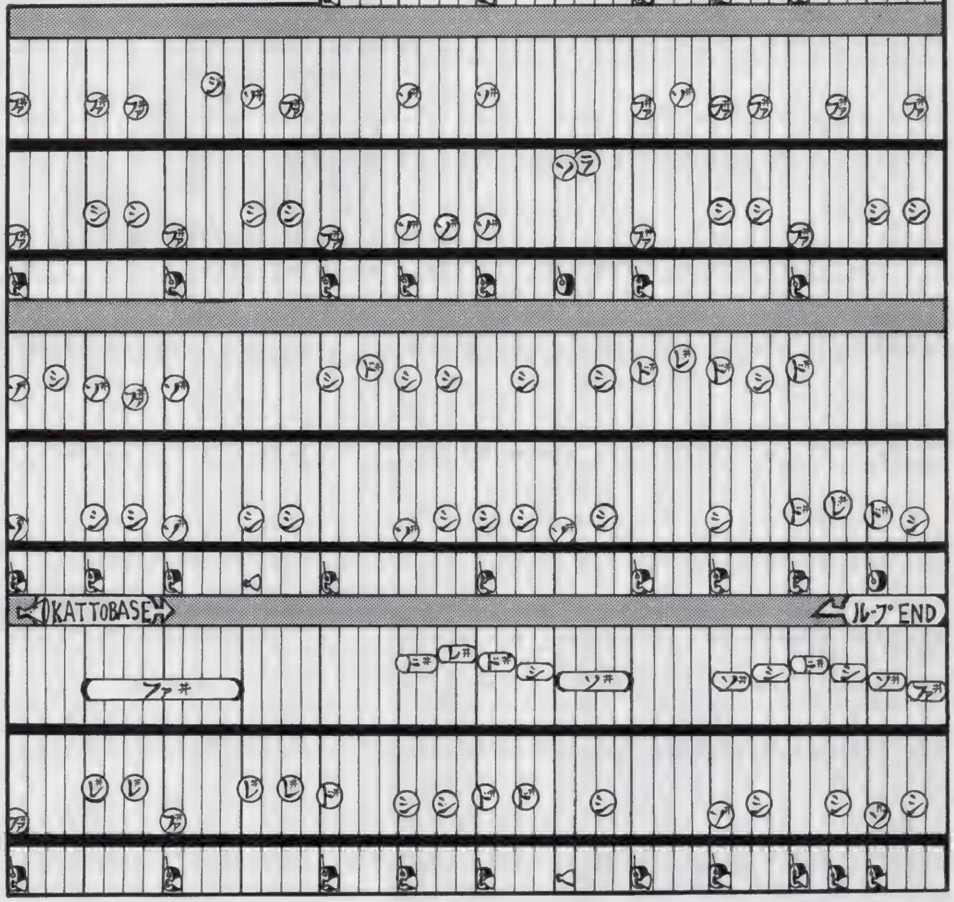
ポイント Q&A

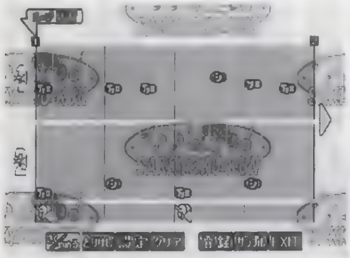
Q：作曲のコツを教えてください
A：まずは既存の曲をアレンジすることから始めると、コツがわかってきます。まずは好きな曲のメロディーラインをラッパ１に入力して、リズムと合うように調整します。そしてラッパ２には、ラッパ１のメロディーを１オクターブ下げて入力しながらアレンジしていくと、それなりに聞けるし簡単に作れます。また、最初にタイ↗

JASRAC 出9805911-801

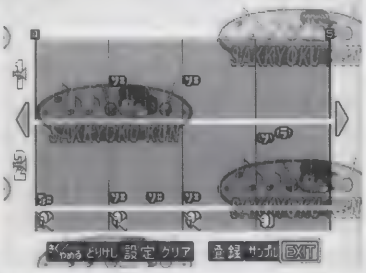
笑点のテーマ 「笑点」(日本テレビ系) オープニング曲 曲のテンポ 2

誰もが聞いたことのある曲でしょう。何かを作曲するとなると、まっ先にこの曲が頭に浮かんでしまう人もいるハズ。この曲を作るとき、とくにＴＶなどで原曲を確認したわけではないので、ひょっとしたら本物とはかなり違っているかも。でも、原曲の持つスカした感じは、うまく出ていると思います。一応、応援歌にも聞こえますし。この曲は、あまりアレンジを加えないでいると、音の数が少ないせいか寂しい感じにどうしてもなりがち。そういうときは、ラッパ２のパートを少しにぎやかにしてみると、それだけで応援歌らしくなるようです。そのため、このアレンジにはちょっと違和感を感じる人もいるかもしれませんね。このアレンジに不満のある方は、自分なりにアレンジしなおしてみてください。基本メロディは、これでいけると思います。

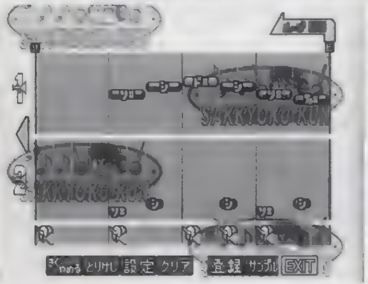





◀出だしの音は、これがベストだろう。何度も試行錯誤を重ねた結果がこれなのだ。



▶この２音の、いわゆる飛び方に異論がある人は、自分なりに変えてみよう。



◀引っ張る音の長短も、個人の感覚に負う部分が多い。何度も聴き直すのだ。

ラリーXはいい!!

これがベストでしょう

いろいろ編集部で試してみたところ、これがベストなんじゃないかということで落ち着いたのが、ナムコの懐かしの名作「ラリーＸ」のテーマ。これは是非一度、試してみてほしい。

最強のチームに、最強の応援歌を!!

p131で紹介した最強のチームを作るということだけでも、時間はかかるし、十分『ワースタ２』を楽しむことはできるのだが、せっかくだから各選手ごとに応援歌も用意して、より強くキミだけのオリジナル感を演出できるようにするのが、「ワースタ」道というものでしょう！　というのは極端として、実際、そうやって用意したチームはカワイイもの。２Ｐ対戦でなく、ＣＯＭ対戦でも盛り上がるし、リーグ戦にして打率や防御率、ホームラン本数などを意識しはじめると、ますます真剣になってしまう。　という視点に立つと、p131でも書いたことだが、表にあったチームメンバーが必ずしもベストではないことはわかってもらえるだろう。打率の高さでいえば、キャッチャーは家康のほうがいいだろうし、ホームラン王を目指すなら政宗、ピッチャーも設定されている防御率は信長のほうが上だが、変化球などの点から見ると、石井のほうが使い勝手がいい（信長の球は確かに速いが、けっこう軽く外野まで運ばれてしまう）。自分の狙いたいポイントを定めて、チームを編成するようにしよう。

D9 ☆ 予告

さてさて！　7月15日発売予定のＤＰＳ－Ｄ９・セーブデータスペシャル企画号には、全員が武将選手という、ステキな戦国ブシーズのデータが収録されている。必見だぞ!!

ポイント Q&A

↗コでリズムのパート、ラッパ２にベースラインのパートを入力して、それに合わせてラッパ１にメロディーをのせていくという方法もあります。今回紹介している曲は、既存の曲ということで、ラッパ１→タイコ→ラッパ２、そして最後に手直しという順序で作っています。その際にはタイコだけとか、ラッパ２だけとか、各パートだけを聞いたりして手直しすることも必要で、「ここはかっとばせコールが入るからタイコでガンガンいこう」みたいな構成力も重要になってきます。

©FUJITSU 1997 REPROGRAMMED ©TAKARA CO.,LTD.1998

エーベルージュ スペシャル
～恋と魔法の学園生活～

前作より恋愛関係の要素がグ～ンとパワーアップした『スペシャル』。女の子たちのいろいろな好みや、喜ばれるデート場所などを紹介するぞ。

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

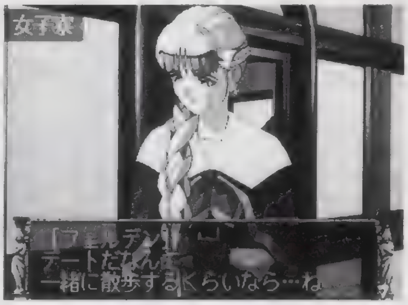
魅力的な女の子がたくさんいるだけに、本作で恋愛要素が強くなったのはうれしい限りだ。また、前作のセーブデータがあると見ることができるおまけ要素もポイント高し。恋愛要素だけでなく、この世界の根幹にかかわる謎解きもより具体的になっているので、前作からのファンもそうでない人も楽しめるはずだ！　（殿丸）

発売中 育成SLG	▶¥5,800　▶タカラ
	▶MC（1ブロック）

あの娘のハートをつかむための㊙情報を公開!!

前作に比べて１年９カ月とプレイ期間が短くなった分、本作ではより密度の高いゲーム展開が楽しめるようになった。しかし裏を返せば、女の子と仲良くなる時間がそれだけ少ないということ。少数の女の子に絞って仲良くならないと、うまく好感度を上げられなかったり、見逃してしまうイベントが出てきてしまう。たとえば、好感度を大幅に上げるチャンスである女の子の誕生日イベントも、プレイ期間の関係で１度しかない娘もいるし。仲良くなってやっと誕生日を教えてもらったのに、すでに過ぎた後だった……なんてこともある。こんなことにならないためにも、仲良くなりたい女の子を絞り、好みなどの情報は事前にキッチリ押さえ、効率よいプレイを心がけたい。八方美人（？）は禁物なのだ。

▲女の子の情報収集を怠るとこ～んな風にハイデルにバカにされる。こうならないために注意！



▶マメに女の子と会話をしてようやく念願のデートにこぎ着けた。しかしこれからがまた苦労の連続なのだ。

1 女の子の個人情報は重要。プレイ開始前に把握しろ！

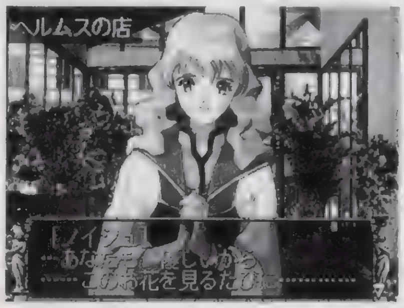
ハッピーエンドを迎えるために重要なのが女の子たちの個人情報。ここでは女の子に気に入られやすい主人公になるための情報を一覧表にしてまとめてみた。項目別に解説していくので参考にしてほしい。

まず、ゲーム開始時における女の子の初期好感度は、主人公の星座によって決定される。お目当ての女の子がどの星座と相性がいいのか、右の表をよく見て考えておこう。

次にクラブ。基本的に能力値アップはすべて勉強や魔法の修行でまかなえるので、クラブは好きな子と一緒のものを選んでＯＫ。ただしクラブに２つ入っている女の子の場合は、運動系の方を選んだ方がよりベターだ。

誕生日のプレゼントは、選択肢の中で一番喜ばれるものを、ただし、事前に相手の誕生日を知っておかないとプレゼントすることはできないぞ。誕生日まで頻繁に会話しておくようにするか、モリッツに情報を聞きに行こう。

最後の注目パラメータだが、これは女の子が主人公のどのパラメータを注目しているかということ。たとえば治癒魔法を注目しているミュラーは、このパラメータを伸ばしていくだけでグングン好感度が上がるのだ。覚えておこう。

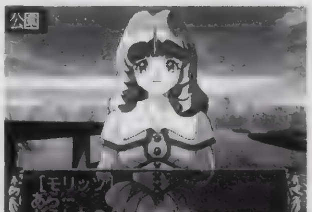


◀女の子が男の子のどんな部分に魅力を感じるかはさまざま。好きな子の理想像に近づくために、情報はしっかりチェック！

名前	誕生日	クラブ	相性のいい星座	誕生日プレゼント	注目パラメータ
ノイシュ	12月26日	歴史	牡牛座、乙女座、山羊座	１年目：イヤリング　２年目：古文書	創造魔法
コー	５月19日	バーケット	牡牛座、乙女座、山羊座	２年目：探検家セット	体力
フェルデン	10月30日	文芸	蟹座、蠍座、魚座	１年目：本　２年目：可愛いリボン	文系知識
モリッツ	６月12日	無所属	双子座、天秤座、水瓶座	２年目：帽子	感性
カステル	11月28日	音楽、テニス	牡羊座、獅子座、射手座	１年目：花束　２年目：デザインリング	技能
エルツ	７月１日	陸上、演劇	蠍座、魚座	２年目：陸上用の靴	技能
リンデル	４月４日	魔法	牡羊座、獅子座、射手座	２年目：一緒に食事	武術魔法
フォルラーツ	１月23日	科学	双子座、天秤座、水瓶座	１年目：珍しい工具　２年目：科学の本	理系知識
ミュラー	８月４日	生物	牡羊座、獅子座、射手座	１年目：花屋　２年目：植木鉢	治癒魔法
マリエン	９月11日	水泳	牡牛座、乙女座、山羊座	１年目：ケーキ　２年目：ロケット	体力
ヘレン	10月12日	美術	双子座、天秤座、水瓶座	１年目：古い絵画　２年目：ヘレンの肖像画	感性

2 序盤の鍵となるポイント、女の子の出現スポットを押さえろ！

高等部に編入し、寮に入った主人公は、前作までと違って誰がどの部屋にいるかもわからない。だから本作では、まず学園内や街中などで女の子と出会い、ある程度仲良くならないと、部屋に遊びに行くこともできないのだ。ゲーム開始直後は、週末や休日などには必ず外に出掛け、なるべく早い段階でお目当ての女の子と出会う回数を多くしておきたい。ここでは女の子がよく出現するスポットを紹介していくぞ。ただし、出現スポットにどの女の子が現れるかはランダムなので、洋服屋や雑貨・喫茶店など、多くの子が現れるスポットはなるべく避け、その子以外にお気に入りの女の子があまりいないような場所を重点的に訪れると良い。この段階でよけいな時間をかけるとすぐ夏になってしまうので、せっかくの海でのデートを１年逃がしてしまうことになる。お目当ての子以外と出会ってしまったときは、思い切ってリセットしてしまう方が良い場合もあるのだ。よけいな場所へは極力行かないようにしよう！



▶この女の子なら必ずここにいるって場所はないので根気良く何回も足を運ぶようにしよう。それでだめならロードしなおす。

名前	よく出会う場所
ノイシュ	花屋、雑貨・喫茶店、図書館、ビュルツの店、モーゼルの店
コー	道具屋、雑貨・喫茶店、モーゼルの店、海、動物園
フェルデン	洋服屋、雑貨・喫茶店、公園、図書館
モリッツ	洋服屋、雑貨・喫茶店、モーゼルの店、公園
カステル	洋服屋、雑貨・喫茶店、図書館、モーゼルの店、公園
エルツ	洋服屋、雑貨・喫茶店、美術館、図書館
リンデル	道具屋、公園、海、図書館
フォルラーツ	道具屋、雑貨・喫茶店、図書館、ビュルツの店、モーゼルの店
ミュラー	花屋、雑貨・喫茶店、公園、海、図書館
マリエン	洋服屋、雑貨・喫茶店、公園、モーゼルの店、水族館
ヘレン	花屋、公園、水族館、美術館、図書館

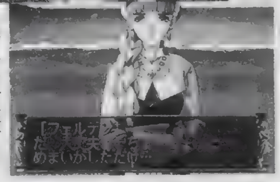
ポイント Q&A

Q：自分の誕生日を主人公に入力してプレイすると、お目当ての女の子に嫌われちゃうんですが……。
A：主人公の誕生日によっては、特定の女の子の好感度が低い状態でゲームが始まってしまう。しかし、その子と同じクラブにはいると、マイナスになっている初期好感度を標準値まで戻すことができるのだ。ただし、クラブに入っていないモリッツにはこの手は使えない。あきらめて誕生日の方を変えよう。

3 ようやく女の子とデート！ 相手の好みの選択をしてる？

学園内や街中で女の子と何回か出会い、その後相手の部屋に何度か遊びに行ったあと、ようやくデートができるようになる。しかし、デートできるようになったからといって、気軽にいろいろなところに連れ出してはいけない。女の子は季節や場所によって微妙に好みが変化する。場合によっては、その場所に誘うだけでデートが失敗に終わり、大きく好感度が下がってしまうこともあるのだ。だがデート場所の選択さえ間違わなければ、大きく好感度が上がるうえに、美しいグラフィックを見られることもある。ここでは、どの季節でも誘うことができる代表的なデートスポット、花屋、雑貨・喫茶店、公園の情報を紹介するぞ

◀女の子の好みは季節ごとにも変化する。



◀誘うだけで失敗してしまう場所もある。

▲学校の行事イベントと違って、何回も誘えるデートは好感度アップのカギとなる。

◀デート中の会話に出てくる選択肢は重要。慎重に選ぼう。

花屋

花言葉	外見	香り
ノイシュ　カステル フェルデン　ヘレン	コー　モリッツ エルツ	リンデル　ミュラー マリエン　フォルラーツ

デートで女の子を花屋に誘うと、3種類の花の中から1つを相手に選んであげるイベントが発生する。各女の子は上の表のように花の好みが決まっており、花言葉、外見、香りのうちどれか1つを重視している。また、下の表では3種類の花が何を重視している女の子に効果的かを示している。たとえば、花言葉を重視するノイシュに1年目の夏に花を選んであげる場合は「真紅のバラ」というように2つの表を併せて活用しよう。

時期		花の名前	花言葉	外見	香り	時期	花の名前	花言葉	外見	香り
1年目	夏	真紅のバラ	◎	◎	×	冬	黄色のポピー	×	○	[illegible]
		ハイビスカス	○	×	◎		小さなアマリリス	◎	×	○
		小さなスイセン	×	○	○		デイジー	○	◎	×
	秋	ピンクのスズラン	◎	×	○	春	シンビジューム	◎	○	×
		五色スミレ	×	○	◎		青いスイートピー	×	◎	[illegible]
		ピンクのコスモス	[illegible]	[illegible]	×		レンゲ	[illegible]	×	[illegible]
2年目	夏	赤いダリア	×	○	◎	冬	ヒヤシンス	×	○	◎
		ヒマワリ	[illegible]	[illegible]	×		アネモネ	○	◎	×
		アプリコットの花	[illegible]	×	[illegible]		ドクダミ	◎	×	○
	秋	白のマーガレット	[illegible]	×	[illegible]	春	ピンクのバラ	◎	○	○
		ヒメヒナゲシ	◎	○	×		白のユキノシタ	×	×	[illegible]
		黄色いラン	×	[illegible]	[illegible]		赤いチューリップ	[illegible]	[illegible]	×

雑貨・喫茶店

ペンラートの経営する雑貨・喫茶店に誘うと、四季折々のスペシャルメニューを一緒に食べるイベントが発生する。花屋と同じく季節ごとにメニューは決まっているが、こちらは花屋と違って出されるメニューは1つなので、選択の余地がない。お目当ての女の子が好きではないメニューを出される季節は、絶対に雑貨・喫茶店をデートの場所に選んではいけないぞ。気をつけよう。

名前	1年目				2年目			
	夏	秋	冬	春	夏	秋	冬	春
ノイシュ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	×	×	[illegible]
コー	[illegible]	[illegible]	[illegible]	×	[illegible]	[illegible]	[illegible]	×
フェルデン	[illegible]	×	×	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
モリッツ	[illegible]	×	[illegible]	○	[illegible]	×	[illegible]	[illegible]
カステル	×	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	×	[illegible]
エルツ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	×	[illegible]	[illegible]	×
リンデル	[illegible]	×	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	×	[illegible]
フォルラーツ	[illegible]	[illegible]	[illegible]	×	×	[illegible]	[illegible]	[illegible]
ミュラー	[illegible]	[illegible]	×	[illegible]	×	[illegible]	[illegible]	[illegible]
マリエン	×	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	×	[illegible]	[illegible]
ヘレン	×	[illegible]	×	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

公園

公園をデートの場所に選ぶと、女の子との会話中に選択肢が出てくる。この選択肢は季節ごとに決まっているので、下の表を見て一番喜ばれるものを選ぶようにしよう。また、選択肢の内容は1年目、2年目とも同じ。同じ選択肢を選んでもその都度好感度が上がることも覚えておこう。

名前	季節	選択肢	季節	選択肢
ノイシュ	夏	何だか優しい感じが……[illegible] 明日は……晴れ時々曇りで……× 「僕は風だよ！」……×	冬	好きな人を包み込む……◎ オシャレや流行に敏感……× そんなこと、気にすることない……○
	秋	根が水を吸ってる……○ 「おやすみ」って……◎ うーーん…わからないや……×	春	聞こえるわけない……× 息づかいなら聞こえる……[illegible] 「こんにちは！」……×
コー	夏	謎の洞窟に渦巻く……[illegible] トイレから手が……[illegible] トラに襲われる……×	冬	マッチ売りの少女……× 母親を探す旅……[illegible] 醜いアヒルの子……[illegible]
	秋	砂糖500g！……× お菓子の豪邸……[illegible] 高さ5mのケーキ……[illegible]	春	かくれんぼ！……[illegible] 神経衰弱！……× 宝探し！……[illegible]
フェルデン	夏	愛の力で人間に……[illegible] 青年は自ら命を……[illegible] 悪魔と対決！……×	冬	立場を利用し復讐……× 普通に仲良くする……[illegible] ひたすら無視！……×
	秋	全員が犯人だ！……◎ 老人のイタズラ……× 犯人はこの僕だ……○	春	愛の力で仲直り……[illegible] 王子は別な女と……× 国を捨て駆け落ち……[illegible]
モリッツ	夏	赤点を取る！……[illegible] プリン、食べ放題……[illegible] 長生きできる……×	冬	オレについて来い……[illegible] 僕が君を一生……[illegible] 僕は金がある……×
	秋	足し算、引き算……× カダローラの……[illegible] 学長の3サイズ……×	春	1カ月以内に死……× 大地震が起こる！……○ 男の子と両想い……[illegible]
カステル	夏	水面に映る君の……[illegible] 動物達も笑って……× シャーベット……[illegible]	冬	なぜ私は生まれたの……× 素敵な女神誕生……[illegible] ワガママなのが……×
	秋	動物達も笑って……× 女神〜カステル……[illegible] いい天気〜だな……[illegible]	春	動物達も笑って……× 春の女神カステル……[illegible] いい天気〜だな……[illegible]
エルツ	夏	網でセミを取る……[illegible] 夏だ、命の限り……× サナギから羽化……[illegible]	冬	ははははっここ……× 古の悪しき竜よ……[illegible] 天が呼ぶ……×
	秋	私が王子である……[illegible] おお、その瞳……[illegible] 思い出せない……×	春	ジェスチャー……× 口笛吹いて空を……[illegible] ベンチでウトウト……○
リンデル	夏	夜景を背に……[illegible] 海でおっかけっこ……× 拳と拳で語り合う……[illegible]	冬	命もかけられる……[illegible] その人を大事に……[illegible] いつでも一緒に……×
	秋	愛と死そして……[illegible] カダローラ防衛……× 赤毛のアンジー……[illegible]	春	パワーリスト……× 花の髪飾り……[illegible] そのままが1番……[illegible]
フォルラーツ	夏	冷風機付の女神……[illegible] 自動風鈴……[illegible] 氷枕付の麦わら帽……×	冬	かまくら！……× 巨大な雪の結晶……× 雪が降ると色の変わる……[illegible]
	秋	おかわり禁止……[illegible] マズクなる調味料……× 走り続ける靴……×	春	二人乗り用の……[illegible] ムードアップ……[illegible] 一生外れない……×
ミュラー	夏	歴史は繰り返す……○ うーーん……× 判らないよ……[illegible]	冬	悩まず生きる！……× 意味なんて必要……◎ 努力こそが結果……○
	秋	根性不足！……× 幸福とは限らない……[illegible] ボ…僕も……×	春	遊び場が変わった……[illegible] 気候の温暖化……[illegible] イルカが……×
マリエン	夏	スケスケのドレス……× 網タイツ……× カウボーイ姿……◎	冬	ナイスバディ！……× 「安らぎ」かな？……[illegible] 鍛え合う宿敵……◎
	秋	下着はブランド……× 服にアイロンが……[illegible] 何もしてないよ……[illegible]	春	ミルクの匂い……[illegible] バラの香り……[illegible] トマトの香り……×
ヘレン	夏	滝登りしている……[illegible] 3匹のイルカ……[illegible] 氷を食べる少年……×	冬	暖かいスープ……[illegible] 温もり……× 雪割り草……[illegible]
	秋	少女を抱えた父……[illegible] ハダカの王様……× しんしな漁師たち……◎	春	花の絵なんかどう……× 水浴びしている……◎ 踊る恋人たち……○

＊表中の記号は以下の意味になります。[illegible]＝最良、[illegible]＝良い、×＝悪い

ポイントQ&A

Q：ゲーム序盤で、狙っている女の子になかなか会えないのですが？
A：女の子とよく出会える場所は本文で紹介したとおりだが、どの女の子と出会えるかは基本的にランダム。だが実は遭遇率をアップさせる手段があるのだ。まず、主人公の星座を決めるときに、お目当ての女の子と相性のいい星座を選び、その子が注目している能力値を重点的に上げていく。これで、少しは出会える確率が高くなる。

ブリガンダイン
〜幻想大陸戦記〜

このゲームのイベントリストを大公開！　すべてのイベントを体験して、
ルーンの騎士たちの熱き生きざまを胸に焼きつけよう！

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

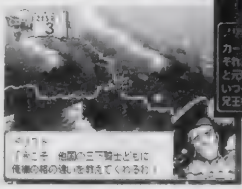
戦略性豊かな戦闘システムもさることながら、ストーリー性の面から見ても非常に良くできている「ブリガンダイン」。それだけに、イベントの発生条件が把握しにくく、劇的なエピソードの多くを見逃したままクリアしてしまうケースが多いのが残念なのです。というわけで、今回はイベントのデータを完全網羅してみました。(が)

発売中	▶¥5,800	▶イースリースタッフ
S・RPG	▶MC(3ブロック)	

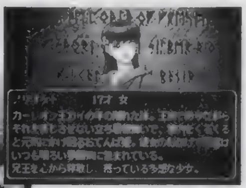
©1998 イースリースタッフ

『ブリガンダイン』を余すところなく楽しむ完全イベントデータ集なのだ

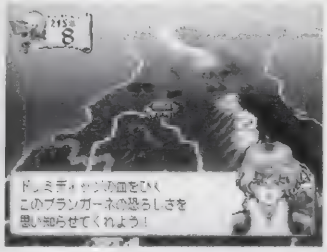
戦乱の渦中にあるフォルセナ大陸で、ある者は理想の実現のために、またある者は己の野望のために、戦いに身を投じるルーンの騎士たち。そんな騎士たちのエピソードが語られる豊富なイベントも、『ブリガンダイン』の大きな魅力だ。そこで今回は、さまざまな条件を満たすことで発生するイベントのデータを完全大公開！　これからゲームを始める人はもちろん、ゲームはクリアしたけどイベントは見きれていないという人にもバッチリ役に立つデータ集だぞ。笑いあり、涙ありのエピソードを残さず見てしまおう。



▼国を変えてプレイするだけでも、違うストーリーが楽しめる。すべての国でプレイだ。



▲ステータス画面で騎士たちのプロフィールを見ておけば、思い入れが深まるぞ。



◀ゲームに登場するほとんどの騎士に、イベントが用意されている。意外な一面をかいま見れるイベントも。

編成フェイズ

国ごとに用意されている編成フェイズでのイベントには、普通にプレイしていれば見られるものと、必要な条件を満たさないと発生しないものがある。条件のほとんどは、特定のルーンの騎士たちを同じ拠点に配置することなので、リストを見てイベントを発生させる騎士の組み合わせをチェックしよう。なお"特殊"のカテゴリーに入っているイベントは、どの国でプレイしていても発生する反面、シビアな条件をクリアしないと見ることができないぞ。また、カーレオンの騎士・ミリアが関係するイベントのように、クエストのイベントと関連しているものもある。

	イベント	発生条件
西アルメキア	カーレオンとアルメキアの同盟	215年4月
西アルメキア	西アルメキアと カーレオンの同盟決裂	カーレオンの拠点に攻め込み、カーレオンのユニットを攻撃 (次の編成フェイズで発生)
西アルメキア	コールがグラウゼを心配する	215年5月以降、コールがいる
西アルメキア	アルサス仕官	216年1月以降、ゲライントがいる
西アルメキア	カルロータ、ランスを励ます	215年6月〜215年12月、拠点が4以上で、 ランスとカルロータが同じ拠点にいる
西アルメキア	グラウゼ、ランスに心服する	拠点が10以上で、 ランスとグラウゼが同じ拠点にいる
西アルメキア	アデリシアとエフィーリア	拠点が12以上で、 アデリシアとエフィーリアが同じ拠点にいる
西アルメキア	メレアガント 密かにランスを認める	拠点が20以上で、 メレアガントとブルッサムが同じ拠点にいる
西アルメキア	ハレー訪問	拠点が8以上で、ゲライントがいる
西アルメキア	ハレー仕官	拠点が16以上
西アルメキア	ハレーとの別れ	拠点が26以上で、ゲライントがいる (または、残り拠点が0)
西アルメキア	ランス即位	エストレガレスが滅亡したとき、ログレスを領有している
西アルメキア	ハレー対ブロノイル	エストレガレスを西アルメキアが滅ぼしている
ノルガルド	ヴェイナードの宣戦布告	215年4月
ノルガルド	モルホルト仕官	215年5月
ノルガルド	ルインテール仕官	拠点が8以上
ノルガルド	ブランガーネ、 ヴェイナードに挑む	ブランガーネを6カ月以上、 拠点攻撃に参加させない
ノルガルド	エライネとロードブル	拠点が9以上で、 エライネとロードブルが同じ拠点にいる
ノルガルド	イヴァインとパロミデス	拠点が11以上で、 イヴァインとパロミデスが同じ拠点にいる
ノルガルド	ヴェイナードとグイングライン	拠点が13以上で、 ヴェイナードとグイングラインが同じ拠点にいる
ノルガルド	ノイエ発熱する	拠点が15以上で、ノイエとグイングラインが同じ拠点にいる
ノルガルド	ノイエ、ヴェイナードと語る	「ノイエ発熱する」から1カ月以上経過、 ノイエとヴェイナードが同じ拠点にいる
ノルガルド	カークモンドとゼラフィン	拠点が20以上で、 カークモンドとゼラフィンが同じ拠点にいる
ノルガルド	ファテシアとグイングライン	拠点が20以上で、 ファテシアとグイングラインが同じ拠点にいる
ノルガルド	ヴェイナードとエスメレーの別れ	エストレガレスが滅亡
ノルガルド	ヴェイナード襲撃事件	エストレガレスが滅亡から2カ月以上経過、拠点が29以上で、 フログエルを領有、ブランガーネがいる
レオニア	ヴェイナードの宣戦布告	215年4月
レオニア	ガロンワンド&バーリン仕官	215年5月以降、キルーフがいる(クエスト中ではない)
レオニア	アスミットとキルーフ	215年8月以降、キルーフとアスミットが同じ拠点にいる (「キルーフとリオネッセ隙間風」が未発生)
レオニア	バテルヌスとシャントゥール	拠点が8以上で、 バテルヌスとシャントゥールが同じ拠点にいる
レオニア	フィロとソフィア	拠点が12以上で、フィロとソフィアが同じ拠点にいる
レオニア	キルーフとバーリン	拠点が20以上で、キルーフとバーリンが同じ拠点にいる
レオニア	ランゲボルグ秘策を語らない	拠点が18以上で、 リオネッセとランゲボルグが同じ拠点にいる
レオニア	ガロンワンドとバーリン	「キルーフとバーリン」から1カ月以上経過、 ガロンワンドとバーリンが同じ拠点にいる
レオニア	キルーフとリオネッセ隙間風	エストレガレス滅亡から2カ月以上経過、 拠点が28以上で、キルーフとアスミットがいる
レオニア	リオネッセ襲撃事件	「キルーフとリオネッセ隙間風」から1カ月以上経過 キルーフとアスミットとバルテヌスがいる
カーレオン	カーレオンとアルメキアの同盟	215年4月
カーレオン	西アルメキアと カーレオンの同盟決裂	西アルメキアの拠点に攻め込み、西アルメキアのユニットを攻撃 (次の編成フェイズで発生)
カーレオン	ミリア仕官	215年6月以降、メリオットがいる
カーレオン	ミリアがエルオードを回想	ミリア仕官から3カ月以上経過、ミリアがいる
カーレオン	エルオードが ミリアの護衛申し出る	エルオード仕官から3カ月以上経過、 ミリアとエルオードが同じ拠点にいる
カーレオン	エルオードとガッシュが ミリアの護衛申し出る	ガッシュ仕官から3カ月以上経過、 ミリアとエルオードとガッシュが同じ拠点にいる
カーレオン	シェラとメリオット	215年9月以降、カイとメリオットとシェラが同じ拠点にいる、「ボアルテの告白」が未発生
カーレオン	ビルコックの発明1	拠点が8以上で、カイとビルコックが同じ拠点にいる
カーレオン	ビルコックの発明2	「ビルコックの発明1」から1カ月以上経過、 拠点が12以上で、カイとビルコックが同じ拠点にいる
カーレオン	ミリアとエルオード	拠点が16以上で、ミリアとエルオードが同じ拠点にいる
カーレオン	うなずくボアルテ	拠点が7以上で、メリオットとディナダンとボアルテがいる
カーレオン	ふたりは似ていない	拠点が10以上で、メリオットとディナダンがいる
カーレオン	メリオットのもの思い	拠点が14以上で、メリオットとボアルテがいる
カーレオン	ボアルテの告白	拠点が18以上で、メリオットとディナダンとボアルテがいる
カーレオン	カイ悩む	「ボアルテの告白」から1カ月以上経過、ディナダンがいる
カーレオン	メリオット少し傷つく	「カイ悩む」から1カ月以上経過、メリオットがいる
カーレオン	襲撃事件	「メリオット少し傷つく」から1カ月以上経過、残り拠点11以下、メリオットとディナダンとシュトスがいる(※1)
カーレオン	復活	「襲撃事件」から1カ月以上経過、残り拠点5以下
イスカリオ	ティースとユーラ	11月にティースとユーラが同じ拠点にいる
イスカリオ	キラードール	拠点が8以上で、イリアとアルスターとバイデマギスがいる
イスカリオ	イリアの謎	拠点が12以上で、アルスターとギャロとヴィクトリアがいる
イスカリオ	犬の思い出	拠点が20以上で、イリアとキャムデンとバイデマギスがいる
イスカリオ	イリア事件	拠点が29以上で、イリアとキャムデンとバイデマギスがいる
イスカリオ	ヴィクトリア泣く	「イリア事件」から1カ月以上経過(※2)
特殊	シュトレイス仕官	エストレガレスの拠点を 最初に(どの国よりも早く)落とす
特殊	ヒュード仕官	「ヒュード発見」発生後(次の編成フェイズで発生)
特殊	アルディス仕官	「アルディス発見」発生後(※3)、拠点が2以下で、モンスターの数がMAXでない(ファーブニルも仲間になる)
特殊	レイン仕官	ミレ・ミラ仕官後2カ月以上経過(※4)
特殊	レイン、双子を間違える	レイン仕官後2カ月以上経過、 ミレとミラとレインが同じ拠点にいる
特殊	カーマイン仕官	「ミレとミラの墓参り2」から11カ月以上経過、 ミレとミラが同じ拠点にいる
特殊	ミレ・ミラ仕官	「ミレ・ミラ発見」発生後(次の編成フェイズで発生)

※1) エストレガレスが滅亡している　※2) イリアとヴィクトリアがいる
※3) アルディスを発見したキャラがいる　※4) ミレとミラが同じ拠点にいる

ポイントQ&A

Q：他国の強い騎士たちに拠点を攻められると、どうやっても守りきれません。拠点の防衛戦で負けない良い作戦はありませんか？

A：君主や主力クラスの強力な騎士たちに攻めてこられると、なんとか撃退しても、味方の被害も大きかったりして嫌なものですよね。そこでズルイ作戦を1つ。勝てそうにない敵に攻め込まれたら、拠点を捨てて戦術マップの端まで逃げてしまいましょう。そのまま12ターンが過ぎるのを待てば、戦わずして勝利できます。

クエスト

クエストでのイベントは基本的に、特定の騎士（複数の場合もあり）をクエストに派遣すると発生する。ただ、中には派遣する騎士は誰でもいいイベントもあるぞ。発生条件の欄で、派遣する騎士が指定されていないイベントがそれだ。また条件に（確率）とあるイベントは、一定の確率で起こるものだ。

イベント	発生条件
エルオート発見	「ミリアがエルオードを回想」発生後、ミリアをクエストに派遣
ガッシュ発見	「エルオードがミリアの護衛申し出る」発生後、ミリアとエルオード を同時にクエストに派遣
リカーラ発見	「エルオードとガッシュがミリアに護衛申し出る」発生後、エルオードとガッシュとミリアを同時にクエストに派遣
グラウゼ発見	「コールがクラウゼを心配する」発生後、ゴールをクエストに派遣
リシュアの見舞い	リシュアをクエストに派遣
リシュア、自分を取り戻す	「リシュアの見舞い」から6カ月以上経過、リシュアをクエストに派遣
ローフォール故郷に帰る	ローフォールがナイトのとき、ローフォールをクエストに派遣（ミスリルソード入手）
リゲル故郷に帰る	ミゲルがイスカリオ、カストールがエストレガレス、リゲルが西アルメキアにいるとき、リゲルをクエストに派遣（※5）
ミゲル故郷に帰る	ミゲルがイスカリオ、カストールがエストレガレス、リゲルが西アルメキアにいるとき、ミゲルをクエストに派遣（※5）
ヒュードの恋1	ヒュードのクエスト（確率）
ヒュードの恋2	「ヒュードの恋1」の次の月に自動発生
ジオルグ、幻を見る	ジオルグをクエストに派遣（確率）
コルチナ発見	215年6月以降（確率）
ヒュード発見	216年3月以降（確率）
アルディス発見	確率（1／288） （このイベント後、条件を満たすとアルディスが仲間に）
ドーガル発見	216年12月以降（確率）
カトレーヌ&クラウケス発見1	217年9月以降（確率） 回復魔法を持った騎士をクエストに派遣
カトレーヌ&クラウケス発見2	「カトレーヌ&クラウケス発見1」の次の月に自動発生
カトレーヌ&クラウケス発見3	「カトレーヌ&クラウケス発見2」の次の月に自動発生
レイオニール発見	218年6月以降（確率）
ヴァルター発見	219年3月以降（確率）
ジオルグ発見	215年9月以降（確率）
シラハ発見	エストレガレス滅亡後（確率）
ランギヌス発見	エストレガレス滅亡後、レインをクエストに派遣（確率）
ミレ・ミラ発見	エストレガレス滅亡後（確率）
ミレとミラの墓参り1	ミレとミラが再仕官後、同時にクエストに派遣
ミレとミラの墓参り2	「ミレとミラの墓参り1」の次の月に自動発生 （守りのブローチ入手）
ハレー、墓前に誓う	ハレーVSカドール（戦術イベント）後、ハレーをクエストに派遣

※5）戦場で兄妹が出会っていない

滅亡後仕官

騎士の中には、属している国が滅亡すると他国に仕官する者たちもいる。ここではそんな騎士たちを紹介しよう。

◉滅亡後仕官／仲間

ここで紹介する騎士たちは、プレイヤーの国が他国を滅ぼすと、仕官して配下に加わる。勢力を拡大するほど人手不足になりがちなこのゲームでは、ありがたい人材だぞ。

		カルロータ
ヴィクトリア	ダーフィー	ジャンファダー
カークモンド	ローフォール	ランゲボルグ
シャントゥール	ディラード	ピルコック
フィエール	アイバン	ソレイユ（※6）

※6）自国にシュトレイスがいる

◉滅亡後仕官／敵対

所属する国が滅亡すると、滅ぼした国の敵対国に仕官する騎士もいる。彼らは他国同士の戦いで国が滅んだときに、プレイヤーの国に仕官してくることもある。

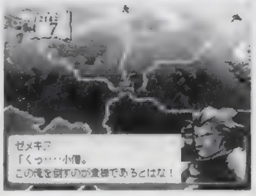
バタルカス	ブルッサム	アデリシア
ライゼン	ゼラフィン	エクトール
シュスト	シェラ	ティース
ファテシア	イスファス	パイデマギス
シャーリン	メルトレファス	シュレッド

ランド兄妹について

カストール、リゲル、ミゲルのランド家3兄妹は、所属している国が滅ぶと、他の兄妹が仕えている国に仕官する。つまり、3人のうち誰か1人でも配下にいれば、他国を滅亡させたときに、他の兄妹が仕官してくる可能性があるのだ。この3人はいずれも高い能力を持っているので、ぜひ味方の戦列に加えたいところだぞ。また兄妹3人を同時に戦術マップに出陣させると、涙ぐましいイベントが発生する。ぜひお試しあれ。

エストレガレス滅亡

フォルセナ大陸を戦乱に導いた軍事国家、エストレガレス。大陸統一を目指すうえで最大の障害となるこの国を滅ぼすと、覇道を歩んだ君主ゼメキスの真意や、エストレガレスを陰で操っていた真の黒幕の正体が明らかになるイベントが発生する。もちろんこのイベントは、プレイヤーの国がエストレガレスを滅亡させないと見られないぞ。また、プレイしている国によってイベントの内容は変化するのだ。



▲物語の核心に触れるこのイベントの内容は、君自身の目で確かめよう。

戦術マップ

戦術マップでのイベントは、2～3人の特定の騎士たちが、戦場で顔をあわせると発生する。たとえば発生条件に〝ハレーとガトールが戦う〟とある場合は、ハレーとガトールが敵味方として戦術マップに登場したときに、イベントが発生するということだ。また条件が〝一緒に戦う〟となっている場合は、指定された騎士たちを、同じ戦場に同時に出撃させるとそのイベントが発生するぞ。中には意外な顔合わせのイベントもあり、楽しませてくれるのだ。

▲騎士たちの性格がうかがえるやりとりが展開される戦術マップでのイベント。すべての組み合わせをためそう。

イベント	発生条件
ハレーVSカドール	ハレーとカトールが戦う
ランスVSゼメキス	ランスとゼメキスが戦う
ハレーVSゼメキス	ハレーとゼメキスが戦う
ゲライントVSエスクラドス	ゲライントとエスクラドスが戦う
ヴェイナードVSエスメレー	ヴェイナードとエスメレーが戦う
シラハVSカザン	シラハとカザンが戦う
モルホルトVSゼメキス	モルホルトとゼメキスが戦う
ランスVSカドール	ランスとカドールが戦う
ゲライントVSゼメキス	ゲライントとゼメキスが戦う
ランスVSアーヴィン	ランスとアーヴィンが戦う
ゲライントVSカドール	ゲライントとカドールが戦う
シュトレイスVSソレイユ	シュトレイスとソレイユが戦う
ランド兄妹①	ミゲルとリゲルが戦う（カストールがどちらの国にいても）
ランド兄妹②	カストールとリゲルが戦う（ミゲルがどちらの国にいても）
ランド兄妹③	ミゲルとカストールが戦う（リゲルがミゲルと同じ国にいない）
ランド兄妹④	ミゲルとカストールが戦う（リゲルがミゲルと同じ国にいる）
ランド兄妹⑤	ミゲルとリゲルが、カストールと戦う
ランド兄妹⑥	カストールとリゲルが、ミゲルと戦う
ランド兄妹⑦	ミゲルとカストールが、リゲルと戦う
ランド3兄妹揃い踏み	ミゲル、カストール、リゲルが同じ国で一緒に戦う
ブランガーネVSゼメキス	ブランガーネとゼメキスが戦う
キルーフVSゼメキス	キルーフとゼメキスが戦う
レイオニールVSヘルラート	レイオニールとヘルラートが戦う
ドリストVSヴェイナード	ドリストとヴェイナードが戦う
カイVSヴェイナード	カイとヴェイナードが戦う
アイバンVSゲライント	アイバンとゲライントが戦う
ミレ、ミラ登場	ミレ、ミラが一緒に戦う
カトレーヌVSゼメキス	カトレーヌとゼメキスが戦う
シャーリンVSゼメキス	シャーリンとゼメキスが戦う
イスファスVSヴェイナード	イスファスとヴェイナードが戦う
ランゲボルグVSカイ	ランゲボルグとカイが戦う
バイデマギスVSカイ	バイデマギスとカイが戦う
ダーフィーVSランス	ダーフィーとランスが戦う
ブランガーネVSリオネッセ	ブランガーネとリオネッセが戦う
コールVSヴェイナード	コールとヴェイナードが戦う
ディナダンVSカドール	ディナダンとカドールが戦う
ディナダンVSエスクラドス	ディナダンとエスクラドスが戦う
ドリストVSパテルヌス	ドリストとパテルヌスが戦う
カドールVSドリスト	カドールとドリストが戦う
リオネッセVSイリア	リオネッセとイリアが戦う
アデリシアVSドリスト	アデリシア（西アルメキアにいる）とドリストが戦う
レイオニールVSエスクラドス	レイオニールとエスクラドスが戦う
レイオニールVSディナダン	レイオニールとディナダンが戦う
メルトレファスVSドリスト	メルトレファスとドリストが戦う
キルーフVSキャムデン	キルーフとキャムデンが戦う
メリオットVSアルスター	メリオットとアルスターが戦う
エスクラドスVSイリア	エスクラドスとイリアが戦う
コルチナVSゼメキス	コルチナとゼメキスが戦う
ジャンファダーVSギッシュ	ジャンファダーとギッシュが戦う
シェラVSヴィクトリア	シェラとヴィクトリアが戦う
ライゼンVSゼメキス	ライゼンとゼメキスが戦う
バイデマギスVSシラハ	バイデマギスとシラハが戦う
ミレ、ミラ、レイン	ミレ、ミラ、レインが一緒に戦う
グラウゼの誓い	「グラウゼ、ランスに心服する」後、クラウゼが戦いに出る
ヴェイナードVSディナダン	ヴェイナードとディナダンが戦う（カイがいないこと）
ヴェイナードVSエスクラドス	ヴェイナードとエスクラドスが戦う
メルトレファスVSヴェイナード	メルトレファスとヴェイナードが戦う
メルトレファスVSランス	メルトレファスとランスが戦う
アルメキア美女三人衆	アデリシア、エフィーリア、カルロータが一緒に戦う（※7）
カーレオン三烈士	エルオード、ガッシュ、リカーラが一緒に戦う
メリオットVSランゲボルグ	メリオットとランゲボルグが戦う
ギルサスVSブランガーネ	ギルサスとブランガーネが戦う
グイングラインVSシャーリン	グイングラインとシャーリンが戦う
ルインテールVSゲライント	ルインテールとゲライントが戦う

※7）西アルメキアにいる

ポイントQ&A

Q：モンスターの部隊を編成するときに、いろいろなモンスターがいて目移りしてしまいます。どんな編成がベストなのでしょうか？
A：まず〝プロテック〟の魔法が使えるピクシーと、〝ヒール〟の魔法が使えるユニコーンを、少なくとも1体ずつは入れましょう。あとはドラゴンやワイバーンといった戦闘能力の高いモンスターの中から、好みのものを選んで部隊に組み込めばＯＫです。

©SNK1997

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

『KOF'97』最後の隠しキャラ「オロチ」の使用コマンドをついに公開！
さらに、オロチの全必殺技から強力な連続技までを徹底攻略するぞ。

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

隠しキャラもすべて登場し、ずっと気になっていた庵と真吾の間のスキマが埋まりました（笑）。プレイヤーキャラとして登場したオロチですが、特定の技を当てたあとに追いうちができるので、友だちとヘンな連続技を探すと楽しめます。ＣＰＵキャラよりは弱くなったとはいえ、対戦での使いすぎに注意。（あご）

発売中	▶¥5,800	▶SNK
対戦ACT	▶MC(1ブロック)	▶2P対戦可

これで完璧！　全隠しキャラ使用コマンド公開!!

今回は、ＰＳ版「ＫＯＦ'97」に登場する最後の隠しキャラ、「オロチ」の使用コマンドとワンポイント攻略をお届けするぞ。ラスボスだけあって、その戦闘能力は圧倒的。あまり使いすぎると、友だちをなくしてしまうかも。また、オロチはＶＳ戦でしか使用できないので注意しよう。さらに、前回紹介した「'94草薙 京」と「オロチチーム」の３人、「ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ」、「ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ」の出現コマンドを一挙公開！　これで『ＫＯＦ'97』に登場する全キャラが勢揃い。心ゆくまで対戦しよう。

▲「'94草薙京」と「オロチチーム」のメンバーは、元のキャラと違い、必殺技が変更されているので、プラクティスモードでしっかり練習しよう。

◀隠しキャラをすべて登場させると総勢36人ものキャラが使用可能だ。贅沢な悩みだけど、ここまで多くなると、どのキャラを使おうか迷ってしまうよね。

全隠しキャラ使用コマンド

●ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ
●ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ
●オロチチームの３人

この５人は、キャラ選択画面でモード選択後、Ｒ１＋Ｌ１ボタンを同時押しする。

●オロチ

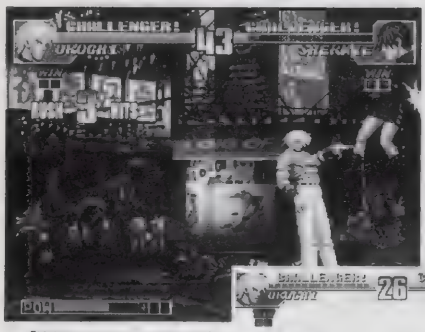
上記の５キャラを出現させた後、Ｒ２＋Ｌ２ボタンを同時押しする。

●'94 草薙 京

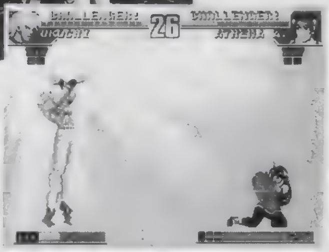
キャラ選択画面でモード選択後、ⓧを押しながら、京にカーソルを合わせて決定する。

●コマンドはキャラが右向きのときのものです。技名のあとに「☆」があるものは超必殺技です。

オロチの全必殺技と連続技を徹底攻略！



▲「衝撃波を出す」を空中で当てると、そのあと追い撃ちができるぞ。こうなれば連続技のチャンスだ。



▶「画面全体に光を浴びせる」は、エキストラモードでプレイすると連発できるので、強いけど非常に凶悪なのだ。

オロチの通常技は、リーチが長く使いやすい技がそろっている。横にリーチが長く、判定の強い遠距離立ち弱キックは、バーンナックルなどの突進系の必殺技を簡単に返せるので、重宝する。しゃがみ弱パンチはスピードが速く、連打がきくので、接近戦になったときに頼りになるぞ。また、遠距離立ち大キックは、当てるのが少し難しいが、ヒットさせたあと追い撃ちをかけることができる。そのときは、ジャンプふっとばし攻撃がオススメ。最後はしゃがみ強パンチだ。当たっても相手が倒れるだけで、たいして強くないが、キャンセルをかけると、相手が倒れる前に必殺技がヒットするのだ。次は必殺技について。画面中央では、「前方にバリアを張る」や「火柱を起こす」を当てよう。画面端では相手がふっとばない、「衝撃波を出す」がオススメ。これならさらに追い撃ちをかけることができる。

必殺技はこれを使え

使いやすいのは、「衝撃波を出す」と「火柱を起こす」の２つ。飛び道具の「衝撃波を出す」は、空中でヒットさせると、追い撃ちをかけることができる。また、「火柱を起こす」は、押すボタン（弱Ｐ、弱Ｋ、強Ｐ、強Ｋの４種類）によって、火柱の発生位置が変わるので、牽制に使うといいだろう。

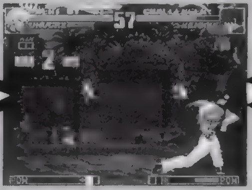
オロチ必殺技コマンド

技名	コマンド
火柱を起こす	→↘↓↙←+PorK
衝撃波を出す	↓↘→+弱P
前方にバリアを張る	↓↘→+弱K
斜め上にバリアを張る	↓↘→+強P
相手の飛び道具を跳ね返す	↓↘→+強K
画面全体に光を浴びせる☆	↓↘→↓↘→+P
相手を引き込んで魂を抜く☆	↓↘→↓↘→+K

オススメ連続技

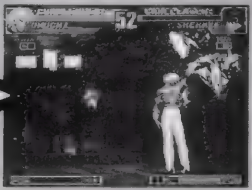
オロチの必殺技「衝撃波を出す」は、空中でヒットさせると、さらに必殺技が入るのだ。下に紹介している連続技はそれを利用したもの。また、最後の必殺技は「火柱を起こす」や「衝撃波を出す」でも代用できる。気分で変えてみるのがイイかもね。

▲ジャンプ攻撃は当てやすく、ダメージが大きい強キックがオススメ。これをできるだけ低い位置で当てよう。高いと次の技につながらない。



▲そしてしゃがみ強パンチをつなげる。この技をキャンセルするので、強パンチが出たら、少し早めに「衝撃波を出す」を入力しておこう。

▲キャンセルが成功していれば、「衝撃波を出す」が連続ヒットする。相手が空中で技を喰らっている間に「斜め上にバリアを張る」を入力しよう。



▲これで連続技が完成。ゲージが溜まっているなら、「斜め上にバリアを張る」の代わりに「画面全体に光を浴びせる」を使っていこう。

ここでは、その他の連続技を２つ紹介するぞ。１つ目は、遠距離立ち強キックをキャンセルして、「衝撃波を出す」につなげよう。さらに「斜め上にバリアを張る」につなげて完成だ。相手のジャンプ攻撃を遠距離強キックで返したときに狙ってみよう。２つ目は、両者が画面端に離れているとき、「衝撃波を出す」を出し、すぐに「画面全体に光を浴びせる」を出そう。「衝撃波を出す」がヒットすれば、そのまま「画面全体に光を浴びせる」が連続ヒットするぞ。この連続技は、対戦ではまず決まらないが、与えるダメージがものすごいので、一度試してみよう。

ポイントQ&A

Q：アーケード版やネオ・ジオ版で使えた無敵連続技、例えば、テリーのパワーチャージ→しゃがみ弱パンチ空キャンセル→パワーチャージ……などは、ＰＳ版でも使えるのでしょうか？
A：もちろん使えます。ＰＳ版は、ボタン１つで必殺技が出せるように設定できるので、ラクチンです。

© BANDAI 1998

クライシスビート

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

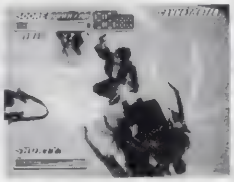
悪い奴らをガンガン殴り倒していく爽快感と、スピーディなストーリー展開がとってもイカス「クライシスビート」。一見懐かしい横スクロール型ACTに似ていますが、いろいろな要素が豊富に味つけされており、まったく新しい感覚で楽しめます。ちなみに私のオススメキャラはヤン。モップで大暴れする姿が❤　(ジャクソン)

多彩なアクションを魅せる4キャラの固有技を大公開! さらに、ゲーム終盤までに登場するボスキャラのワンポイント攻略をお送りしよう!!

発売中	▶¥5,800 ▶バンダイ
3D・格闘ACT	▶MC(1ブロック) ▶2P対戦可

各キャラの特性を生かしてノーコンティニュークリアを目指せ!

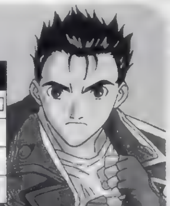
キャラごとにアクションが変化するこのゲーム。次々と現れるテロリストたちを撃破していくには、キャラの攻撃特性を熟知しておくことが重要になってくる。ここでは、各キャラごとの固有技と攻撃特性を大紹介!



◀多くの敵に囲まれたら緊急回避攻撃、ARBで切り抜けよう。

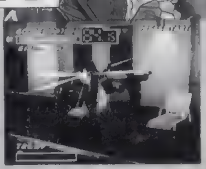
◀オブジェを使った攻撃は破壊力大。フィールドにある場合は必ず使え!

エイジ・ガーランド



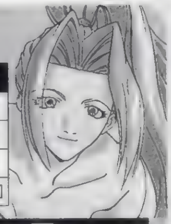
固有技名	コマンド
ライジングコンビネーション	□□□□□
ダブルローサイドキック	×××
ハイブリット・ラッシュ	□×□□
サイクロン・ラッシュ	□□×□×

彼はパンチ攻撃の出が速いのが一番の特徴。彼を使う場合はパンチ攻撃を多用しよう。また、ダッシュする方向の敵をすべてなぎ倒すダッシュ+パンチ攻撃も使えるぞ。敵に囲まれたときなどには積極的に使おう。



▲簡単に出せるライジングコンビネーションがオススメ!

J・J



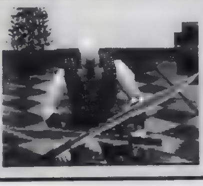
固有技名	コマンド
セイレーンパーム	□□□
エアソバット	×××
ハンギングジュノーン	××□□
ジャイアントスイング	□□××□

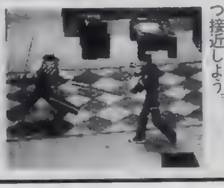
パワフルな投げ技を得意技とするJ・J。彼女を使用する場合はパンチやキックで攻撃するよりも、攻撃力の高い投げ技を使って戦うのが得策。彼女は投げの最中に○ボタンを押すと、特殊な投げ技を繰り出すぞ。

▲敵に接近するときはダッシュを使おう。

エイジ&J・J編 共通BOSS

2本の刀を使うエイジ&J・J編のボスキャラ。彼は縦か横の軸が自キャラと一致すると、スライディング攻撃かダッシュ回転突き攻撃を仕掛けてくるので要注意。縦横の軸が一致しないようにして接近し、固有技をガンガンたたき込むのがベストな戦法。





◀刀を使った攻撃の間合いは長いので、注意しつつ接近しよう。

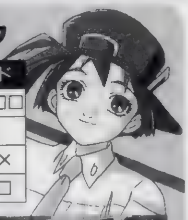
ケネス・キーロワ

固有技名	コマンド
甲雷陣	□□□
雷連陣	×××
連槍天翔脚	××□□
天風咆哮脚	□××

パンチ、キック、どちらの攻撃ボタンを押してもキックをするケネス。彼のパンチ攻撃は、リーチが長いが出は遅い。一方、キック攻撃は、リーチは短いが出が速い特徴を持っている。状況に応じて使い分けよう。

▲ザコキャラ戦のときは、出の速いキックボタンが○。

ヤン・H・フェイスウ



固有技名	コマンド
五連突	□□□□□
空連脚	×××
昇天突	□□××
モップホームラン	××□□

✚キーをどちらかの方向に入れて、ダッシュボタンを1回押すと、✚キーをニュートラルにしないかぎりダッシュし続けることが可能なヤン。素早く動ける利点を生かして、出の速いパンチ攻撃で戦おう。

▲ダッシュ移動中にジャンプすることもできるのだ。

ケネス&ヤン編 共通BOSS

ヤン&ケネス編の最初のボスキャラは縦か横の軸が一致すると、素早いタックル攻撃かダッシュパンチ攻撃を出してくる。これらの攻撃をダッシュでかわすと挑発するような動きを見せるので、このときが攻撃のチャンス。

◀敵がダウンしたら近寄らないこと。彼の起きあがり攻撃は強烈!

終盤までのボスキャラワンポイント攻略

マイキャラと同様多彩な攻撃を仕掛けてくる中盤のテロリストのボスキャラたち。彼らは体力が桁違いにあり攻撃の間合いも長いので、簡単に倒すのは至難の業。そこでここではボスごとにワンポイント攻略を伝授しよう。

BOSS 1

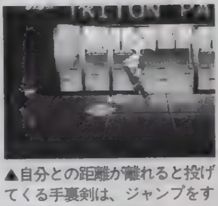
3人登場するここのボスは、それぞれ違った攻撃方法を仕掛けてくる。まずは1人に集中して攻撃を与えていこう。注意したいのは、3人に囲まれないようにすること。

◀最初はリーチの長いピンク色の敵を倒そう。

▶ダッシュを使えば囲まれることはないぞ。

BOSS 2

この敵はジャンプしたら飛び蹴りをしてくるので、ジャンプしたらすぐにダッシュで敵から離れること。この攻撃のあとは、敵が硬直するので、そのスキに攻撃しよう。



▲自分との距離が離れると投げてくる手裏剣は、ジャンプをすれば簡単にかわせるぞ。

BOSS 3

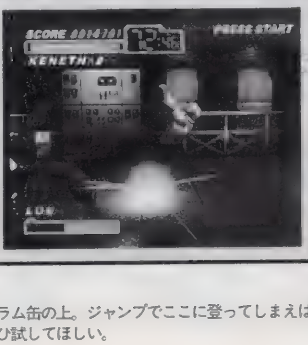
ここのボスキャラは、ナイフを投げるザコキャラ2人を従えて攻撃してくる。このボスキャラはあまり動かないので、ダッシュを使って接近し、投げていけば簡単に倒せるはず。

▲ザコキャラを倒すと手に入るナイフを使って攻撃するのも1つの手。

BOSS 4

唯一の女性の敵キャラがここのボス。トンファーを使う彼女の攻撃は、リーチが長くてうかつに接近できない。彼女にダメージを与えるにはジャンプで彼女の背後を取るのが得策。

▲彼女が回転している最中はほぼ無敵。このときは空中にも当たり判定があるので要注意!



◀彼女は起きあがりに当たり判定の大きいサマーソルトキックを繰り出すので、倒したあとは接近しないこと。

ポイントQ&A

Q:このゲームには楽にザコキャラを倒せる安全地帯みたいな場所はないんですか? あったらぜひ教えて下さい。

A:完全な安全地帯ではないけれど、かなり楽にザコキャラを倒せる場所はあるぞ。それはフィールドに置かれたドラム缶の上。ジャンプでここに登ってしまえば、敵のスライディング攻撃やローキックなどの足元の攻撃は受けることがないので楽に戦えるぞ。ドラム缶があったらぜひ試してほしい。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	月～金曜日 AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

スペシャル版 大手ゲーム会社、就職希望者の為のゲームデザイナー養成講座!

- 全日制2年コース／月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00
- 開講日／1999年4月入学
- この講座のみ入学試験あり。(適性、筆記、面接)
- 応募願書受付／本年5月1日より開始

※全日制2年コース1期生が、いきなり1部上場ゲーム会社に一発合格した伝説的な実績をひっさげて皆様に贈る自信満々の講座です
早い者勝ち! 大手ゲーム会社に入るなら当学院で勉強するのが最短、最善の道です

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:O2、DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)／18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!

〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'98年卒、ゲーム会社就職者数(専門職社員) ダントツ全国第一位!!

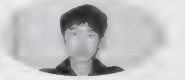
ゲームデザイナー養成講座
全日1年制 高橋晃太郎くん
(株)アルトロン

ゲームデザイナー養成講座(新間特設クラス)
全日2年制 矢端賢吾くん
(株)サミー

企画・シナリオライター養成講座
全日2年制 浅井恵一くん
(株)ベック

ゲームキャラクターデザイナー養成講座
全日1年制 浅尾祥正くん
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

企画・シナリオライター養成講座
全日1年制 斉藤利一くん
(株)ネクサスインターラクト



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 小池幸徳くん
(株)日本テレネット

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

東京ゲームデザイナー学院 '98年卒業生就職速報!!

これはすごい!! ゲーム会社に大量入社!!

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第3期生である98年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職として大量に就職を果たしました。業界の常識では10名もいけば大成功とされるが、それを大きく上回るゲームスクール始まって以来の驚異的な実績です。当学院の独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。
不可能を可能にする──。それが東京ゲームデザイナー学院です。

藤木 亮 / 浅尾 祥正 / 永井 康章 / 矢端 賢吾 / 津嘉山 あずさ / 中沢 厚志 / 小池 幸徳 / 川西 大輝
斉藤 利一 / 笠原 直樹 / 浅井 恵一 / 真本 英成 / K・S / 井口 ふさの / 江上 清香 / 遠藤 聡
大窪 美智子 / 大塚 裕美 / 栗生 由美 / 関水 真一 / 小滝 卓夫 / 坂本 朋郎 / 高野 嘉明 / 原田 剛
S・F / 篠口 直幸 / 平沼 靖 / 福田 正佳 / 三浦 沙織 / 山崎 晃 / 山村 一樹 / 五十畑 昌
高橋 晃太郎 / 高橋 啓人 / 三戸 隆義 / 杉野 仁美 / 小田 一行 / 木村 憲一 / 与沢 宏明 / 西巻 直文
伊藤 豊 / 飯田 耕一 / 藤本 誠一 / 金井 教和 / 田尾 典利 / M・K / 吉田 将司 / 若狭 貴弘
花岡 純 / 宮本 太一 / 宮内 誠太 / 阿部 雄仁 / 小幡 展弘 / 大塚 孝介 / 小野 美津樹 / 中村 涼子
花下 和之 / 山西 慎太郎 / 鈴木 卓真

※本人の都合で掲載できない人が他に5人います。
※アルバイト入社は数が多数のため、カットさせていただきます。
※他にコンピューター会社、情報処理会社への就職が大量にありますが数が多すぎるため写真掲載はカットさせていただきます。

ウラワザデータベース

「……これで隠しボスが使えます。 鈴木ウメ(仮)70歳」………むむっ！ 体は老いても心は少女。くっ、ば～さん、俺の負けだ(お孫さんの代筆でしたけど)。

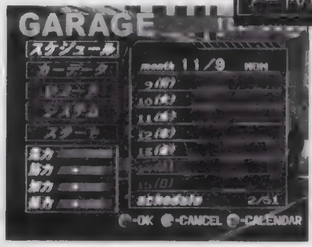
Ver.7.6

LV50 かっとびチューン

★隠しカー&コース紹介&パラメータUP

本格的なチューンが熱いＲＣＧの、お得な情報を大公開！ １つ目は隠しカーの出現条件。オールスターＧＰで優勝したときに、使用車種が2000cc以上のクラスならTYPE-86が、2000cc未満ならTYPE-180が、1800cc未満ならTYPE-NA1が使用可能に。さらに1800cc未満でいずれかの大会で優勝したらDODA-S30が、全クラスでオールスターＧＰ優勝したときはTYPE-GLR、全車種でオールスターＧＰ優勝したらTYPE-KTB、自分の彼女との勝負に勝つと、TYPE-RAVが使えるようになるのだ。２つ目は隠しコースで、バイト(家庭教師)先の教え子とのゲーセン勝負に勝つと東京環状線が、オールスターＧＰに参戦すると赤城オーバルが選択できるように。これら隠しデータは、ラップタイムをセーブするゲームデータの項目でセーブ可能。３つ目はパラメータＵＰの隠しコマンド。ガレージ画面で✚下、下、上、上、右、左、右、左、㋝と入力すると、すべてのパラメータがMAXに。

▲一見かわいらしい相手だけど、ゲームの腕はなかなかのモノ。ゲーセン勝負では得意のチューンナップも役に立たないのだ(……しくしく)。



◀入力タイミングは少し早めに。成功すると数値が一気に増えていくぞ。何度でも入力できるので、気力が減ったときなんかはとても便利なのだ。

LV50 サイドポケット３

★小ネタあれこれ

「ストーリーモード」の「闇の系譜」でビリヤード勝負に突入したら、ルール設定後にLRボタンをすべて押し続けよう。そして、自分のターンになったら㋝＋㋜と入力しよう。すると、オプションメニューに「SHUFFLE」と「MODE SELECT」の２つが追加され、イカサマワザを使ったり、戦わずして勝つことができるのだ。また「トリックゲーム」のルール設定後に、LRボタンを押しながら「EXIT」を選ぼう。すると、一段とトリッキーなゲームを楽しむことができるようになるぞ。最後に、「ストーリーモード」の「女神の天秤」の小ネタを１つ。キッチンから移動するときに「地下の部屋」が表示されたら選んでみよう。すると、普段は見られない隠しキャラと対戦できるぞ。

◀どれほどズルイかは見てのお楽しみ。

◀どれも「本当にクリアできるのか？」と疑うほど難しいステージばかり。

LV50 ワールドスタジアム２

★小ネタちらほら

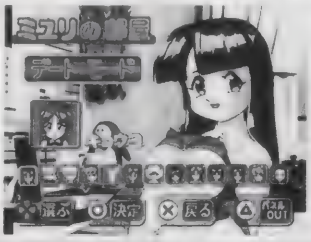
起動時の100m走ミニゲームに、意外な秘密を発見。スタート直後の「NOW LOADING」表示中に以下のコマンドを入力し続けると、３つの隠し要素が現れるぞ。①L1＋R1＋△＋×：選手が犬に追いかけられて１位になる。②L1＋R1＋✚左＋○：有名選手が登場する。③L1＋R1＋✚右＋□：ナムコスターズのピノが登場、１対１の勝負になる。ちなみにミニゲームで１位になると、ゼビウススタジアムが登場。さらに、LRボタンを押しながらバックランドスタジアムを選ぶと、河川敷球場が登場するのだ。

▶懐かしの「アンドアジェネシス」登場。でも、球場の場所って融合炉だったような……。

LV50 スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア

★らくらくデート & ミニゲーム

「ミニゲーム」が楽しいこのゲームの小技を３つ紹介しよう。１つ目は最後の対決のパネルマッチで、タイムアップの前にLRボタンをすべて押しながら㋝を押そう。これで、画面右下にヒントというか、答そのものが表示されるぞ。２つ目はデートモード一発クリア。ミユリの部屋のメニュー画面でR1を押しながら✚左×５、右×５、左×５、右×５と入力、成功するとＳＥが鳴るぞ。これで「デートモード」を選択すると、告白していないキャラともデートを楽しむことができるのだ。３つ目はミニゲーム「キャプテンフラッグ」。説明画面で㋝を押しながら△、×、□、×、□、○、○、×と入力しよう。これで、旗上げのかけ声に合わせて字幕が表示され、かなりプレイしやすくなるのだ。

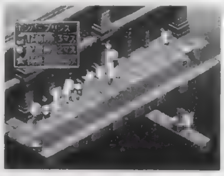


▶これさえあればデートに誘いたい放題という、なんともありがたいコマンドです。

LV20 ボンバーマンウォーズ

★隠しキャラを使おう

「ボンバーマンウォーズ」の隠し要素を大紹介！ １つ目は強力なユニット「ボンバープリンス」の使い方。クエストモードで10ステージ以上クリアした状態でメンバー編成を行う訓練室に入ること。ここですべての出撃メンバーを外してから部屋を出て、もう一度部屋に入ると５割の確率で登場するぞ。２つ目は２体の隠しボス。クエストモードの「ジポング」と「耳鳴り渓谷」をクリアしてからもう一度出撃してみよう。すると「ハニー」と「コテツ」という隠しキャラが出撃している。



◀画面左上に注目！ 移動力３、配置距離２というなかなか重宝するキャラなのだ。

LV50 プレイスタジアム３

★小ネタいろいろ

３つの小技をご紹介。「ホームランレースモード」の球場選択画面になったら、２Ｐ側で□、△、○、×と入力。すると、「海中ドーム」球場が選べるようになる。同様に×、○、△、□で「ビーチスタジアム」が選べるのだが、コマンドは併用不可(どちらか一方は消えてしまう)。次に、「トレーニングモード」の打撃練習中にポーズをかけて、「投手・右」に合わせてL1＋R1＋□と入力して練習を再開。すると、投手の代わりにピッチングマシーンが出現する。また、「チームエディットモード」では、ユニフォーム選択画面になったら２Ｐ側で×、○、△、□と入力。これで「オールドボーイズ」が選択できる。

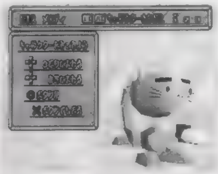
▲「相手が機械になった！」。だからどうしたと言われても困るけど、要は気分の問題です。

◀ちょっと変わった球場だけど一見の価値はあるぞ。

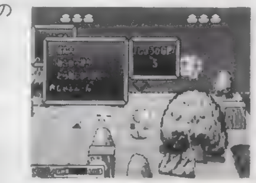
編集部情報 組立バトル くっつけっと

★必殺技大紹介

以下に紹介する特定のパーツを組み合わせると、超強力な隠し必殺技が使えるようになるぞ。●モットハトガデマース：シルクハット＋えんびふく(または蝶ネクタイ)。●ひゃくれつはりて：ぱー＋まわし。●むらむらぎり・かい：ようとうむらむら＋ちょんまげ。●まさまさぎり・かい：ようとうむらまさ＋ちょんまげ。●くぎうち：ごすんくぎ＋ピコピコハンマー。●ゆうしゃパンチ：せいなるうで＋はかいのうで。●にゃふふ～ん：ねこみみ＋ねこくち＋ねこしっぽ＋とらねこグローブ＋ねこグローブ。●ラブリーおくさま：エプロン＋なべぶた＋フライパン＋ヤカン＋おんなのこくち(またはおねえさんくち)。



◀マヌケだけどどこか愛らしさの漂う猫耳キャラが完成！



▲見た目からは想像できないほど強烈なダメージを与えられるぞ。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥8,000分の商品券
50	￥6,500分の商品券
20	￥4,500分の商品券
0	￥2,000分の商品券

あて先

〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係

FAX
03-5281-5232
(24時間受け付け中！)

今月の採用者：LV50（５名）／千葉県 渡部悟くん、岐阜県 久保田レイ子くん、東京都 寿くん、大阪府 高松宏幸くん、東京都 河合清一くん。LV20（１名）／群馬県 酒井リンくん。

ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン3 ～World Cup France'98～ はじめて物語

まんが/岩瀬さとみ

ワールドカップ予選を劇的に勝ち抜いた日本代表のおかげで、巷では「Jリーグ創設時以来のサッカーブーム」といわれています。おりしも本誌発売日は予選の真っ最中。となれば、ゲームでも日本代表の活躍を味わいたいのが人情です。そんな人にこのゲーム。マジで燃えます。

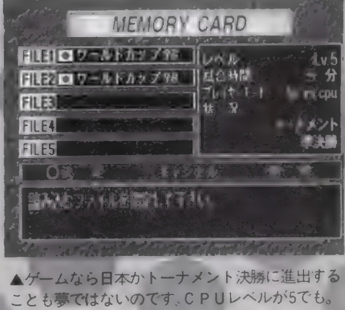
© 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. Official Licensed Product of the FIFA 1998 World Cup. (C) The France 98 Emblem and the Official Mascot are Copyrights and Trademarks of ISL.Manufactured under licence by KONAMI Co.,Ltd. (C)1996 JFA

ボールを蹴らせりゃ世界一 目指せ！ ワールドカップ優勝！ その1

●実績あるシリーズの最新作がいよいよ登場！

タイトルに「3」とついているものの、PSの"ウイニングイレブン"シリーズ"として計算すると6作目に当たります。コナミが国内（Jリーグ）版と世界（ワールドサッカー）版を別タイトルとして扱っているため、こういう形になっているわけです。これまで、ほぼ半年に1本のペースで「Jリーグ版→ワールドサッカー版→Jリーグ版～」と交互に発売されてきましたが、ゲームシステム自体はどれも前作までの流れを踏まえて作られています。最初の「Jリーグ1」には存在しなかったレーダー表示を、「ワールドサッカー1」で取り入れたり、「Jリーグ3」で登場したスルーパスボタンを今回の「ワールドサッカー3」でも引き続き採用したり……。'95年に発売された「Jリーグ1」から数えると5回ものバージョンアップを果たしたかっこうとなる今作だけに、完成度の高さもうなずけようというものです。COM戦はもちろん、2P対戦も非常に盛り上がりますから、そのままゲームセンターに持っていっても人気が出るのは確実です。もっとも、✚キーと9個ものボタンを使って操作するため、そっくりそのまま移植することは不可能でしょうけれど。

この「ワールドサッカー3」は、日本が初出場を果たしたワールドカップ フランス'98大会直前に発売されました。本誌発売時点では日本中がワールドカップ一色になっているでしょうから、これまであまりサッカーに興味のなかった人も"にわかサッカーファン"となり、「ニッポンがんばれ！」と応援しているはずです。TVで日本代表を応援したら、今度はゲームで自分が日本代表となってプレイする。これこそ正しい日本人PSユーザーの姿といえましょう……たぶん（笑）。



▲ゲームなら日本かトーナメント決勝に進出することも夢ではないのです。CPUレベルが5でも。

ボールを蹴らせりゃ世界一目指せ! ワールドカップ優勝! その2

●たくさんのボタンを使うけれど、心配は無用!

このゲームでは○、×、△、□、L1、R1、L2、R2、セレクトという9つのボタンを使用します(選手交替等をするにはスタートボタンでポーズをかける必要がありますが、ここでは無視します)。これらのボタンがそれぞれ重要な意味を持っているのですから、初級者ならずとも戸惑ってしまうことでしょう。でも、必要以上に恐れることはありません。試合中に多用するボタンは限られているからです。どのボタンから覚えればいいのか、その目安をここで紹介しましょう。

[レベル1:×、□、R1]このゲームでもっとも使用頻度の高いのが×ボタンです。ボールキープ時は✚キーを入れた方向に短いパスを出しますし、ボールが空中にあるときは味方へヘディングでパスをします。相手がボールを持っているときにチョンと押すことで自動的に相手に寄っていき、相手の近くで押すとタックルします。これにシュート用の□ボタン(敵陣内で押すと常にゴール方向にシュートし、自陣内で押すと大きく蹴り出す)と、ダッシュ用のR1ボタンを使いこなせるようになれば、十分にゲームを楽しめます。

[レベル2:○、△、L1]○ボタンはロングキック。✚キーの方向にキックします。相手ゴール近くまで攻め込んだときに押すとセンタリングにもなります(このときは✚キーを押さなくても構いません)。△はスルーパス(誰にパスを出すのかはCOM任せ)で、L1は操作選手切り替え&各種テクニック用のボタンです。

[レベル3:L2、R2、セレクト]これらは作戦と布陣変更のボタンです。コーナーキック等を得たら、セレクトボタンを何度か押して布陣を攻撃的なものに変更しましょう。ゴール前に選手が集まってきますよ。

▲ボタン入力はある程度の先行入力がきく 連打していると勝手にパスを出してしまうので要注意

ボールを蹴らせりゃ世界一目指せ!ワールドカップ優勝! その3

●練習用のモードを活用して腕を磨こう!

トレーニングモードでは相手チームがピッチ上にいない状態で自由にプレイすることができます。ここで選手を操ることで、操作方法（前のページで紹介した、各自に合ったレベルまでで結構です）を体で覚えることができるでしょう。ショートパスはどの程度の距離まで届くのか、ロングキックは✚キーの入れ具合いでコースがどの程度変化するのか、シュートは◯ボタンを押して（離して）からどのくらいのタイミングでシュートするのか、といったことを、ここでしっかりと把握しておきたいところです。シュート（◯ボタン）とロングキック（◎ボタン）はボタンを押し続けているとゲージがたまり、高くて長いボールを蹴ることができるようになります。この操作もかなり重要なので、このモードで何度も練習しておきましょう。誰だって「せっかくGKと1対1になったのに、ゲージをためすぎてボールを吹かして（上方向にはずして）しまった」というミスはしたくありませんからね。

ただ、そんなトレーニングモードにも欠点はあります。それは「自由度が高い反面、プレイヤーが意識してシチュエーションを設定しないと、効果があまり期待できない」という部分です　もう少し、細かい練習内容が設定されていたら、初級者も効果的に練習できたのですが……。また、 パワプロ のシナリオモードに相当するモードも欲しかったところです。敵DFを巧みな切り返して抜き去る「マラドーナで6人抜きをしろ」や、こぼれ球の位置を瞬時にして見極め、ダッシュし、スライディングで拾うという一連の動きを狙う「岡野でスライディングシュートを決めろ」といったシナリオなんて、おもしろそうだと思いませんか?

▲フリーの味方（当然ですが）に低めのセンタリングを入れ、〔〕ボタン連打でシュートする練習も。

ボールを蹴らせりゃ世界一目指せ! ワールドカップ優勝! その4

●当シリーズには、これからも進化し続けてほしい!

最後は次回作についての希望、要望を、例によって勝手に書いていきましょう。今作での不満点（というよりは"ユーザーのわがまま"に属するレベルですが）は大きく分けて3つあります。①選手のエディットができない、②フォーメーションのエディットができない、③レーダーのマーカー色がまぎらわしい、です。まず1ですが、選手名の変更は可能です。ただ、日本の選手は実名だけに固定されていますし、何よりも古いデータが基になっています（ジョホールバルでのイラン戦のデータが基になっているようで、代表落ちしたカズがスタメンで出ています）。大会直前にならないとどの選手が登録されるかわからないだけに、スタッフとしては見込みでデータを用意するしかありません（カズ同様イングランドのガスコインが代表落ちすることを、大会の何カ月も前に予測するのはかなり難しいことです）。それだけに、選手名以外にも選手自体をエディットできたら、と思うのです。選手のパラメータを変更できて、外見まで変えられれば、より実際のチームに近づけられることでしょう。"パワプロ"のように育成モードを導入するのは大変かもしれませんが、もし実現できるのであれば、ぜひプレイしてみたいものです。②は「オリジナルのフォーメーションを組みたい」ということです。近年は 1.5列目の存在が重要視されていますし、フォーメーション自体も進化しています。FW、MF、DFごとに組み合わせる形でもある程度フォローできますし、選手の位置をそれぞれ自由に決められたら文句ないのですが。③は1P側を赤いユニフォームのチームで、2P側を青いユニフォームのチームでプレイしてみればよくわかるでしょう。

▲現時点で見ると違和感のあるメンバー構成です。実際の代表にはカズや北澤はいませんから……。

読むほどにイラストがうまくなる〔本醸造〕
教育にわるい

風上旬 プロフィール　いろいろあって、いろいろあってるイラストレーター。またの名を絵描きさん、ドット屋さん。流行には左右されない、自分というものを持っている先生にファンレターを！

イラスト／風上旬

COLUMNS OF DENGEKI
電撃コラムス

いろいろな分野の人のいろいろなコラムが読めるコーナー、それが電撃コラムスなのです。ああ、いろいろってステキですね。いろいろ。

★戦う交通安全 〜組み合わせよう〜

キャラクターデザイナーになりましょうっ！ ちまたでは『ＦＦⅧ』と「ドリームキャスト」の話題でもちきりですが、その話題はほかのコラムニストのみなさんにおまかせすることにして、当コラムでは「キャラクターデザイナーへの道」を引き続きお送りいたしましょうね。

●第二段階・キャラクターの「個性」を出しましょう：「個性＝キャラクター」となります。そうなのです、「キャラクターを創る」ことは、まさに「個性を発揮する」ということなんです。「個性」は英訳すると、「Individuality」となりますが、この際、それは忘れてしまいましょう！

そして、キャラクターデザイナーにおいての「個性」とは、「その人なりのオリジナリティ」ということになりまして、誰にもマネできない、自分にしか描けないキャラクターが描けるようになるということです。とはいっても、これほど多くのキャラクターが存在する今となっては、ほかの人とぶつからない独自のキャラクターを生み出すことは、非常に困難な作業であります。

そこで、ワリと簡単なオススメの方法として、僕が比較的よくやっている「組み合わせることによって新しいものを創る」というやり方を紹介いたしましょう。これは、例えば「女の子」と「ネコの耳」を組み合わせると、みなさんご存知の「ネコミミ系」というありふれたジャンルににってしまいますが、ここで「ネコの鼻」でやってみるとか、「女の子」と「鳥の翼」じゃなくて「女の子」と「鳥のカラ揚げ」でやってみるとかして、「独自性」をアピールするやり方です。たまに間違ったことになっちゃいますが……。

それでも何度もトライすることが大切です。そこからきっと新しいものが生まれたり、ヒット商品が生まれたり、サイド３がジオン公国を名乗っちゃったりするので、みなさん、ぜひがんばってチャレンジしてみてください。

そういえば、「電撃Ｇ's」でも「女の子」と「官製ハガキ」を組み合わせた「ハガキ子」というキャラがいますが、あれは組み合わせることによって創ったキャラクターの大変よい例ですね。

プログラマーいわさきまさひろの男が熱い Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓真 近況 あー、またしめ切りギリギリで書いてます。おまけにこのエッセイのネタの「メモリーカード管理ユーティリティ」のデバッグもしてます。ツ、ツライ……

★PSにあったらいいなと思うもの

PSにあったらいいなと思うものは？……と聞かれたら、みんなはどんなふうに答えるだろう？

プログラマー（ゲームデザイナー、開発スタッフなどなど含む）としては、高速で強力なコンパイラとかバグのないライブラリとか、まあ難しくとも実現可能なあたりから始まって、速いメモリーカードがほしいなあとか、今の10倍は速いGPU（グラフィック・プロセッシング・ユニット）がほしいなあとか、テクスチャメモリも10倍あるといいなあとか、メモリもやっぱり10倍ほしいなあとか、24倍速くらいのCDドライブがついているといいなあとか、まあそんなワケのわからない欲望まで含めて、いろいろ考えてしまうわけなんですけどね。

では、そういう夢物語はさておいて、「今すぐ、PSにほしいもの」ってなんだろう？　そりゃもう、おもしろいゲーム。

味もそっけもない答えだけど、「ゲームマシン」なんだから、なにがなくてもこれがなければ話にならない。これはどんなゲームマシンでも同じだけど、人はハードのスペックを買っているわけじゃなくて「ほしいソフト」を買っているのだから、当たり前。どれだけ途方もないスペックを誇っても、ほしいゲームが出なければ、そこまでなのだ。ちょっと昔の話だが、当時としては圧倒的なスペックを誇った3DOの惨敗ぶりを見れば、ゲームマシンはほしいゲームがなければスペックだけで売れるものではないのがよくわかるよね。

じゃあ、ほかにほしいものは？　と聞かれたら、何なんだろう？　例えば入力デバイス。

昔は、アナログ系の入力まで含めたジョイスティックがほしかったけど、今はデュアルショックが標準装備されているからいらないし、フライトシミュレータ系をプレイするためのアナログジョイスティック、カーレース用のハンドルコントローラも売っているし、ネジコンだってある（あえて言うなら振動機能つきアナログジョイスティックとか振動機能つきネジコンもほしいなあとは思うけれどね）。しかも標準で同梱されているデュアルショックは、振動機能に加えて、ボタンが10個、アナログスティック2本、✚キーが1つついているってとんでもないシロモノなのだ（ファミコン時代には、ボタン4つ＋✚キー1つだったんだから、途方もない数の増え方だと思うよね）。マウスだってあるし、アーケードタッチのスティックは多数そろっているし、パチンココントローラだのギターピック型のコントローラまである状態だ。ともかく、ありていに言ってしまえば、非常にマニアックな入力機器、スロットル（フライトシミュレータに使う）とか、フットペダル（フライトシミュレータやカーレース）とか、そういう「ニッチ（隙間な）マーケット」に対応するものが少ないくらいで、普通のユーザーがちょっとほしいなと思うものは、もうPSにはすべてそろっているといっていいだろう。

じゃあ、本体関連は？

携帯用のPS……って方向もないことはないけれど、だいたいPS自体がA4サイズなのだから、持ち歩くこと自体にはあまり不便はない。携帯して液晶画面で『FFVII』をプレイするために「ン万円」のお金を払えるのか？　と聞かれれば、そのバカバカしさはすぐにわかるだろう……けど、払うんだろうな、やっぱり。

しかし、そんなものを期待するくらいなら、冬に発売される予定のPDA（そういえば、あのPDA、値段はいくらで、そもそも正式な名前はなんていうんだろうね？）でも買って、ポケットに突っ込んで、バリバリ通信した方がよほどコストパフォーマンスがいい（だろう）し、使いやすいのは確かだろう。　一生懸命に探して、あえて言うなら、初代PSにあった通常のAV機器用のS端子とオーディオ端子を復活してほしいなあ、ということくらいかな。あと、マイナーチェンジになってしまうけど、高速なCDドライブを搭載したバージョンを作ってくれないかなあってことぐらい（これもまた、少々マニアックな要求であるのはたしかだが）。

と、このように、本体に関しても、そう特別ほしいものがあるという状態ではないわけだ（むろん、本体自体に大改変を加えない場合だけど）。

じゃあ、メモリーカードに関してはどうだろうか？　PDAは出るし、高速なメモリーカードは本体性能との問題があるから、ちょっとムリだし、大容量のメモリーカードは純正でないなら、すでにある（ちなみに、このテのメモリーカードはあまりオススメできない。このテの大容量カードはデータを圧縮することが多く、システムとしてどうしても安定性に欠ける要素があるのだ。「使い捨て感覚で……」と覚悟するなら話は別だが、それもどうかと思うけどね）。

それでも、もっと容量の大きいメモリーカードがほしい！　と言えばほしいが、これまたシステムと関わるのでちょっと難しい（主にメモリーカード管理画面との都合）。そろそろフラッシュメモリなんて安いんだから、値段を下げてくれてもいいんじゃないかなあと思う程度だ。やっぱりメモリーカードも、あんまりほしいものがないのが本当のところだろう。

さて、ここまで延々と「ほしいものがないなあリスト」を作ってきたのにはワケがある。

当たり前の話だが「ゲームマシン」はゲームに特化しているから、簡単で扱いやすいわけだ。あれもこれもできる、いわゆるマルチメディアマシンにしてしまうと、「あれ」や「これ」のやり方を覚えなくちゃいけないし、「あれ」のトラブルとか「これ」の問題が発生するようになり、どうしたって操作も難しくなっていく（パソコンが難しい理由の大半は明らかにこれだろう。もしビデオにタイマー予約機能がなければ、不便かもしれないが、設定するという操作のわずらわしさはない）。逆に言えば「安く作れる便利なモノは（混乱しない程度に）内蔵し、あんまりいらないものはともかくあきらめる＝搭載しない、そしてゲームに必要な特殊なデバイスは必要なだけあって、ちゃんと使える」のが理想のゲームマシンということになる（これはマシンの性能や周辺のインフラに依存する。例えば、通信費が今の100分の1で速度が100倍なら、マジでモデムを使ったゲームも成り立ちうるだろうし、それがゲームマシンに内蔵されれば、可能性は大きく広がるのはたしかだ）。

そして、今、PSはわりとその理想に近いところにいるので「おもしろいゲームを除けば、あまりほしいものがあるわけじゃない」状態なワケだ。

で、ここから先は、実は手前ミソ。このエッセイを書いていて本当に「ほしいものはおもしろいゲームだけなのか？」と言われると、実はそうじゃないことに気がついたのだな。

というのも、PSを使っていて、ともかく「不便だな」と思うものが、少なくとも僕には1つあったのだ。

それは「メモリーカードの中身の整理」。

ともかく、僕のようにレビューをやっていて何十枚もメモリーカードがあると、カードが2つしか使えなくて、整理が難しいというか面倒くさいメモリーカード管理ツールには、ほとほと困らされていたわけだ。

で、ないときには作ってしまえで、今度のD9では、それを作ってしまいました。メモリーカード管理ユーティリティ。実際のカード以外に「PS本体のメモリの上に仮のカードを作って、それを使って4枚まで同時に扱える」ってだけのツールなんだけど、これがメモリの上の仮のカードだから、スピードは速いし（実際のカードの10倍以上の速度で書き込みや読み出し、削除ができる）、なにより最大60ブロック（実際のカード2枚に、仮のカード2枚）まで同時に扱えるから、整理が信じられないくらい楽になったのだ。

こいつのおかげで（って、自分で作ったプログラムなんだけどさ）、やっと自分のメモリーカードが整理できると思うと、なんともうれしくて、また便利になったと思ってしまうのだ。ついでに言うと、きちんとカードの中身を整理していくことができれば、ムダにメモリーカードを買う必要もなくなりそうだし。

というわけで、いいことずくめのメモリーカード管理ユーティリティ！　D9に収録されています。メモリーカードの整理に困っている人は使ってやってください。えっと、7月15日発売だったかな？　あってる？　編集長？

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール　「ときメモ」優美役でおなじみのキュートボイスアクター。自動車はB級ライセンスを持つほどの腕前なので、ＲＣＧはＯＫ！　クラッシュダンシングにもバッチリ対応。

★300枚限定！　よしきくりんソロアルバムCD

今年も梅雨のシーズンがやって来ました。雨の日が続く中、からっと晴れ上がった青空がのぞくと嬉しくなりますね。この時期になると毎年思うことですが「早く夏よ来ぉ〜い！」ですな。

さてさて、ちまたでちっともウワサになっていない(!?)という「週刊よしきくりん創刊最終号」のソロアルバムＣＤは聞いた？　さぁこれは、いったいどこで「Get！」できるのでしょう。実はこのＣＤ〝300枚限定〟ですぞ。では、ここでこのコラムを読んでくれている方にとっておきの情報。どこでこのＣＤが手に入るか教えちゃいます。現在のところ、都内近郊に限られてしまいますがタワーレコード渋谷店・ＷＡＶＥ六本木店・ＨＭＶ横浜店などのインディーズコーナーに置いてあるらしい……というウワサ(笑)。さぁさぁあなたはGetできるかなぁ？　もし、できた人は感想など聞かせてねっ。

イラスト／よしきくりん

さてと、今回のゲームレポートは『クラッシュ・バンディクー２』です。思わず私、歌っちゃいました。♪クラッシュバンディクゥー！　♪クラッシュバンディクゥー！

発売当時のあのＣＭは印象的でしたもの。このゲームソフト実は前々から狙ってました。１作目のゲームはプレイしたことがないのですが、「２作目は絶対！」と心に決めていたので十分すぎるほどに楽しんでます。主人公の「クラッシュ」。あの肩幅、そしてあの逆三角形の体形からして元競泳の選手だったに違いないわっ。ちょっぴりオマヌケさんぽいけど憎めないキャラね。また、精霊の「アクアク」はポイントポイントでぽわぁ〜んと登場してくれるんだけど、ありがたいアドバイスをもらったりで出会えるとほっとしちゃいます。

続いては楽しい楽しいステージについて。「あめのジャングル」ステージの空中に浮いているリンゴをGetするためのジャンプ台や「ツルピカのゆきやま」ステージなどあの『ジャンピングフラッシュ！』を思い起こさせますね。この雪山ステージでは、クラッシュの吐く息も白くてブルブル震えているし本当に寒そう。氷の上はツルツルピカピカ状態。ここに登場する「くるくるペンギンのグリン」。グリン……ムム、この名前『ＦＦⅦ』にも登場したグリングリン牧場と同じ。くりんにクリンにグリン、この名前気に入ったぁ!?

本誌が発売される頃には、またまたレギュラーのラジオＣＭのロケに行っているはず。今回は関東近郊らしいけど、こちらのレポートもお楽しみに!?

ゲーム業界のウラのウラ
ドットの忍道

林田篤 プロフィール　たまに電撃ＰＳ編集部に出没する、容姿思考共に危険な（？）ゲーム絵描き。最近は、「スーパーファミコンウォーズ」を始めるも、なかなか進まなくてガックシらしい。

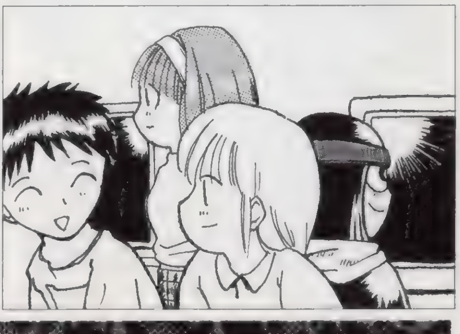
★ゲーム業界に入るとき持ってくるべきもの？

毎年思うのですが、ものすごいスレかたをする人間の多いゲーム業界、とその会社でも、そろそろ会社に慣れた新入社員が、「オレたち卒業したばっかだから、こういうやり方しか知らないんスよ！」といった感じで、ミョーなノリと圧倒的なパワーで接してくるところは、何度体験しても良いですね。ですが、彼らに実力差を感じた昨年の新人くんが、陰湿に落ち込むトコロは、ちょーっと見ていてアレですけど(笑)。まぁ、結果はそんなにすぐには出ないから大丈夫なのですが、本人が真面目に悩んでいる場合は、まわりがいってもなんともならないので、とにかく１人でがんばってもらうしかありません。

最近の新入社員は、やはりゲームの専門学校を卒業してくる人が多くなってきたのですが、昔、僕の行っていたメーカーの開発部では、「ゲームの専門学校」はあまり良い印象ではありませんでした。部長の知り合いが講師をしているとかで、１人卒業生を採用したのですが、ちょっとダメな仕事っぷりだったらしく、そのあとに来た新人くんが胸を張って「○○スクール卒です！」と自己紹介しても、スタッフには「親の金で２年間遊んでただけのオ○○」程度に認識されていた時期がありました。さすがに最近は「すんげぇ新人」も多くなったので、飲み会での笑い話になりましたが(笑)。

まぁとにかく「ゲームの専門学校を出ている」からといって、偏見もなければ優遇も、当然ですがナイでしょう。そりゃぁ、自分のウィンドウズマシンが家にあり、学校で「フォトショップ」(元は絵を描くツールではないけど、多色を扱うのに便利なソフト)とか「ライトウェーブ」(ポリゴンキャラを作るのに便利なソフト）を使えるような人ならば、即戦力として期待できますけど……グラフィッカーの友だちと電話していて「こういう人間が良いな」というときは、美術の専門学校（もしくは芸大）で、デッサンや配色の勉強をしっかりやっていて、パソコンには詳しくなくても、ツールを「おもしろがって」使ってくれる人が一番かな、という話になります。

あとは「どんなゲームが好き？」と聞いたときに、たとえちょっと偏っていても、「○○のこれこれこういうトコロが好きなんスよ」とちゃんと言える人は、いっしょに仕事をしたいと思うことが多いですね。あ、もちろん○○の部分はゲームとその内容についてであって、会社名や人名を入れてくる人だと、ちょっと…という場合もありますが（笑)。



イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール
フリーの業界事情通の方。最近まで、ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダーだったため、ゲーム・パソコン関係の話題はおまかせです。もちろん、流通関係もバッチリ。

★セガ、新世代機「Dreamcast」発表！

関東地方では、まだこれからが梅雨本番だというのに、けっこう雨が降りましたね。これで夏の水不足は心配なさそうですが、気温の変化が激しかったので、体調を崩した方も多かったと思います。私もただでさえ不規則な生活に加えて、雨のために運動不足、なおかつこの気候のトリプルパンチで、HPのゲージがレッドゾーンをさまよっています。え、そんなこと、原稿が遅い言い訳ですって……。

■ついにセガの新世代機が発表になりました。発表時期が私の予測よりかなり早かったので、ちょっと驚きましたが、今回は予定を変更して、新世代機関連のニュースをお送りしたいと思います。

この新世代機「Dreamcast」ですが、スペックだけ見てもすごいハードですね。128ビット動作を看板としたSH4を心臓部とし、「CG描画性能:300万ポリゴン/sec.以上」というPowerVR2をグラフィックエンジンとして搭載し、64チャンネルAD PCM音源をサウンドエンジンとしています。メモリも16MB(メガバイト）と、いままでのゲーム機がビット数で表記していた部分がパソコン並となりました。Microsoft®Windows®CEカスタムバージョンの採用も大きなポイントの1つです。パソコン用のアプリケーションとの互換性に、新しい可能性が加わることになりました。

ハードについては、岩崎先生を始めとしたプロフェッショナルがあっちこっちで詳しく解説されると思いますので(たぶん)、ここでは「現行のサターンより数倍すごくなったらしい」と理解されればいいと思います。

これを迎え撃つかのように「FFVIII」の制作発表も行われました。ここで見えてくるのが「ハードのセガ」対「ソフトのソニー」という相変わらずの図式です。というのは、今回の次世代機発表会では、ソフトのタイトルについてはなにもコメントがなかったのです。

ゲーム機の発表としては、これはかなり異例の出来事です。まあ、発売予定が11月20日ですから、これからじわじわと全貌を明かしていくという戦略なのでしょうが、それにしても理解に苦しむ部分が残りますね。やはり、ゲーム機はソフトがあってのゲーム機ですから、「こういうゲームができるぞ」というのが一番大切なファクターだと思うのですが。

私は個人的にもセガさんとは長い付き合いですし、ユーザーとしても「ちょっとカルトっぽいセガマニア」に属すると思っていますので、セガさんには機会があるごとにソフト中心の戦略に切り替えるように提言してきたのですが、今回もある意味では従来とまったく同じパターンだったことがとても残念です。

また、今回の一連のプロモーションが「サターン敗北宣言」ともとれるような流れになっている点も大いに不満です。そもそもこの時期に次世代機を持ってこなくてはならない必然性もなかったと思うのですが。

たしかにハードの販売台数ではＰＳに大きく水をあけられていることは事実ですし、ソフトも大ヒットといえるタイトル数の差は開いています。しかし、サターンのユーザーは比較的「濃い」ユーザーが多く、ゲーム機を持ってはいるが使っていない「休眠ユーザー」の割合が低いのです。数は多くなくとも、ソフトのヒットチャートの上位にぽんぽんとサターンのソフトが食い込むことを見ても、それが実感できるでしょう。

『サクラ大戦』や『Ｊリーグ・プロサッカークラブをつくろう！』『パンツァードラグーン』といった人気シリーズもあり、ソフトラインナップの傾向も決して悪いとは思えません。しかし、『AZEL』のようにセガユーザーからは割合と高い評価を得ながら、世間ではほとんど知られていないソフトがあったりするのが問題だったと思います。また、コアとなるセガファンのサポートも十分だったとはいえないでしょう。

セガサターンが発売となってから、丸３年での世代交代となります。３年という年月は決して短くはありません。パソコンの世界では３年前のトップモデルでも、現行機の入門用モデルの性能の足元にも及びません。しかし、ゲーム機の場合はパソコンと異なり、ソフトの開発技術の習得に時間がかかります。現時点でも各社ともハードの能力を十分に活かしきったソフト制作ができているかというと、まだまだ開発の余地はあるといえるでしょう。

逆にいうと、現在のプラットフォーム上での開発でも大変なコストがかかる上、さらに能力の高いプラットフォームへの移行がソフトハウスにとってかなりの負荷になるのでは、という心配もあります。

ここで気になるのがＰＳ陣営の新世代機ですが、同程度に開発は進んでいるようです。つまり、出す気になれば出してこれるほどの完成度のようです。ソニーサイドの情報のガードが固いのでたしかなことはいえませんが、まだしばらくは新ハードを登場させるつもりはないようですね。現行機に対してさらにソフトの充実を図っていくようです。

■新しい技術の提供＝新しいエンタテインメントの提供になる可能性は大きいのですが、これがおもしろいゲームの提供とイコールとなるか、という点は難しいところです。現在までに大ヒットし、ロングセラーとなっているゲームの大部分が、ゲームとしての主要システムはプログラムが数百KBだった頃の作品を踏襲しているという点からもいえると思います。

とにかく、これからの動向に注目していきたいですね。

イラスト／菅野博士

PSの奴隷

興奮必殺史上最強！心に夢を抱く小さなお友だちから大きなお友だちまで完全対応
やがて来る未来の自分のために熱くがんばる…知恵とハガキの読者様ページ

まんが／岩瀬さとみ

社内ネットワークで大流行なのがドラマ「WITH LOVE」ごっこ。オバカさん過ぎです。でも……実際に間違いメールが来ても恋は始まりません。多分。そうじゃないかなぁ？

PSの奴隷

PSの奴隷は期待のPZG作成ソフト「落ちゲーやろうぜ！」を買ってやるぜ！ そして作ってやるぜ（以上しつこい宣伝）！ と2号連続で思っているPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページであります。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。なんでもアリです！ 「落ちゲー」！

くぴぷ〜(……誰も見てないな?)「はぁ……しっかし……やっぱり今時うんちはねえよなぁ。電撃プレイステーションの読者ページ、PSの奴隷は略して「DPSど」、11ページで大迫力、ゲームの話題満載で掲載ハガキ枚数、ゲーム専門誌最強のスペックってコトが常識の世の中じゃ単純なドリフしもネタじゃ笑いは取れねぇっつーの。全く。いい加減気付けよなぁ。まあ、でも子供は好きだからいいかぁ……うんちとかおしっことかどろんことか。と自分自身を慰めて今日の独り言はここまで。さ、仕事、仕事」くぴぷぅ〜! くぽ〜!

PSの新機種は半年後だ! PSはいつになるのかな?

PSアワードの会場で、SCEIの副会長の丸山氏が「PSはあと1年、ガンバって下さい」って言ってたけどよくわからん

▲大阪府 高津さん：レアアイテムを攻撃力999までUPするのがたまりません。

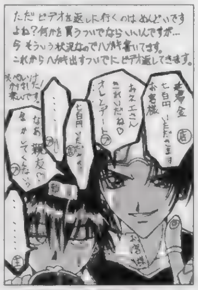
▲長崎県 たに子さん：潜在復活付けて、能力値をMAXにするのは大変ですし。

▲茨城県 小見幸子さん：ムダなACT性は……いらなかったですよね。

▲神奈川県 藍色くじらさん：かなり堅めで硬いです。かちかち。キマッテマス。

▲埼玉県 宮崎あさみさん：作りこんでる最中のようです。期待して待ってます。

▲茨城県 綾崎涼子さん：「プラス」は値段もお得でステキみたいです。

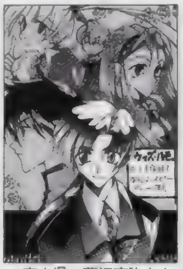

▲北海道 七瀬嵐さん：本屋さんと一緒のビデオ屋さんとか。

▲宮崎県 NAKOさん：キャラはバッチリなんですよね。お話も。ただ欠点も…。

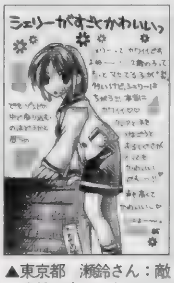
▲福岡県 ホルヲさん：おバカさんなノリがステキです。汗かきましょう。

▲広島県 寿々さん：胸揺れません。その上アーケードゲームとしては…。

▲東京都 バー子さん：体重は何の意味もないようですから。笑えますが。


▲富山県 藤沢直弥さん：まあ、でもそんなに早いわけでもないような。

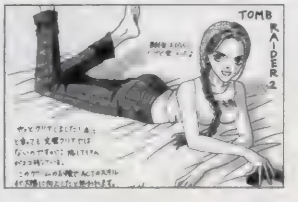
▲京都府 水桓珠呂さん：学生が主人公なのはやっぱり良いのでした。


▲東京都 瀬鈴さん：敵の攻撃に当たらないのはムチャですよね。

▲愛媛県 如月二月さん：まあ、ロボットと心を通わすワケですから。

▲新潟県 里中智さん：ハッキリとしたオチは欲しいですよね。想像して楽しむにしてもEDなんですから。

▲東京都 蒔村祐さん：鍛えられますよ。あの難度には。更に3D酔いにも対応できるようになります。とにかくクリアにはテクニックが必要です。



▲岡山県 綾千さん：確かに。言葉でも語られませんからね。エレメンツですし。若い頃からあのしゃべり方?

▲神奈川県 友波りよさん：見方によってはソレもアリでしょう。

▲栃木県 十夜たみ子さん：何度でも楽しめるのがいいですよね。お得。

「本格的に就職を考えなければいけない歳になってしまいました。が、いまだに、自分は何をすべきなのかが判りません。というか、迷ってます。やりたいモノやコトが多すぎるのです。世の中には様々な事情で自分の好きな職業に付くことが不可能な人も多いというのに……贅沢ですよね。でも……悩めば悩むほど自分が情けなくなっていくのです。両親は私の年齢には既に私を含め4人の親でした。ガンバっていたと思います。だからこそ私は自分の望む職業を選ぶことができるのに……。育てたかいが無いですよねぇ」
神奈川県 篠原周さん：

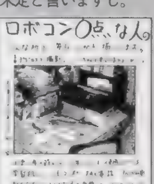
真剣に考えてみても、将来の夢がひとつに絞れない。これは確かに贅沢な悩みです。が、決め手が無いのは自分でもどうしょうもないこと。もし、御両親が許して下さるのなら、とりあえずさらに甘えてみるのも手です。人生の前半をダラダラと自分のやりたいことを探して過ごす。各家庭の事情にもよりますが、可能ならそれはとても重要なコトだと思います。ダラダラしているっていっても様々なプレッシャーを感じながら生活するワケですから、「自分があまり納得してない職業」に就くよりも建設的な考えが浮かぶ可能性は高いです。まあ、イロイロ体験してみて成長するって手もありますけど。とにかく悩んでいるなら悩んでいるなりに、せっぱ詰まっているなら詰まっているなりに、自分で今はこうだからと理由を見つけて、堅実にレベルアップしていきましょう。妙にお説教くさいですが、人生、ムダは無いです。それこそ、世間ではムダに時間を過ごしていると思われがちな「プータロウ」、もう1年ガンバって同じ様な勉強をしないといけない「浪人生」。その人によって違いはありますが「プータロウ期間」「浪人生期間」に必ず何かが身に付いているハズです。これは絶対です。他人のせいにしないで自分は自分のタメの時間を歩いて行きましょう。当然後悔はします。というか、後悔も必要です。全てにおいて楽しくワクワクしながら生活するのは不可能なのですから。後悔した→悔しい→なんて自分はダメなんだ、ではなく、後悔した→これで自分は何を学んだんだ?→取りあえず2度同じ後悔をしないようにしよう、と思うのが大事。そうやって思ってもどうせ、同じ様なことで後悔はしますから(笑)。繰り返し。賢くないです。ヒトという種族は(笑)。その辺、割り切ってガンガンいきましょう。やりたいコトがたくさんあるのなら、全部に手を出してみる→結局どれも中途半端→そこでやっと自分の本当にやりたいコトに出会う。それもアリます。

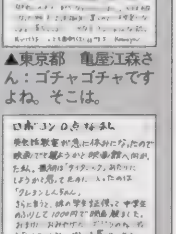
ロボコン0点な人

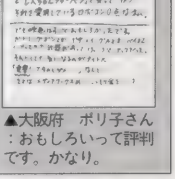
はじめて物語

いくつになっても、ムダ使いは治らないのねの巻。 (ほ)

バンプレストさんにハメられました。もう知っている人も多いでしょうが、「セラフィムコール」のキャラクターコレクションが登場したのですよ。そう100円〜500円入れて当たれば景品が出る例のベンダーマシンです。フィギュア3種、マスコット1種、クロス4種と集めごたえも十分。秋葉原に入荷したと聞くや、朝から同志3人でさっそくプレイ開始。恥も外聞も脱ぎ捨てて、某ーマーズで取って取って取りまくって、使ったお金約1万円! その翌日、さらに1人でプレイして見事コンプリート。最終的に2万円近く使ってしまいました。まぁ3万円以上使ってコンプリートならずだという編集の剛(仮名)よりはマシだけど、我ながら馬鹿なことしたとちょっとだけ後悔。しばらく待てば某○マップあたりで売られるんだろうなぁ。今回はフィギュア3種類だけだったけど、今後続々とシリーズ化されたりなんかしたら……。なんかヤバイことになりそうな気がする。待てば得することが分かってても、ムダに散財してしまうのが目に見えてるからなぁ。ああ、普通に単品ばら売りにしてくれませんか、バンプレストさん。


▲福井県 はせがわ早仁さん：まあ、予定は未定と言いますし。


▲東京都 亀屋江森さん：ゴチャゴチャですよね。そこは。


▲大阪府 ポリ子さん：おもしろいって評判です。かなり。

モビルスーツへと変形してしまったのだ(とはいえ、オーラバトラーのドラムロに似た不格好なものだったけど) ガンダム20周年にして初めて知った驚愕の新事実!! グラブロは水中専用モビルアーマーではなく、水陸両用可変大型モビルスーツだった!! 私はその事実を知ったことに妙な興奮を覚えていた。そのとき、私の目に海中を突き進んでくるモビルスーツの影が飛び込んできた。あの機影は! ズゴックだ!! ズゴックといえば、初代作品で私がもっとも好きだった水陸両用モビルスーツだ しかも、まるで海を割るかのように突き進むそのスピード! 燃えさかる弾丸のような真っ赤な機体! 間違いない! シャアだ!! 私の興奮は極限まで高まった。一目間近で見ようと近づいたそのとき、陸に上がったシャア専用ズゴックは、あろうことか私に向けて腕部バルカンの銃口を向けた!! (つづく・ほ)

・ちゅーかもう30歳なのに例え夢でもシャア専用モビルスーツを見たらワクワクするよな オレラ (魔)

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね! もうできるよん。決算はまだまだ先なので、みんなガンバって下さい。ハガキ送ってね!

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名とTEL、名前（PNも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

さて今回は、いつにも増して書くことがない。しょうがないのでこないだ見た夢の話でも書こう　その日、私は故郷の広島の、瀬戸内海の見える寂れた町にいた　何故そこにいたかは不明だ。最後の記憶が確か15年以上前なので、現在はかなり様変わりしていると思うが、夢で見た光景は何故か15年前の記憶と違わない、寂しい場所だった　そこへ、突然海を割って現れた巨大な物体。それはなんと、ジオンの水中専用モビルアーマー、グラブロだった　なぜ水中専用のモビルアーマーが陸に上がってくる？　そう思った瞬間、グラブロは後ろ手に回した両腕を前に伸ばし、地面についたかと思うと逆立ちするように体を持ち上げた。さらに爪が開き、下腕部が割れ踵と爪先に変化する　なんと!!　グラブロは変形できたのか!?のことに驚いている間に胴体が何やらよく分からない変形を遂げたようで、あっという間に人型のモ

重ってます。すまぬ。ね？（魔）

ギャルとゲームと なみだとちくび♥

「郁恵・井森のお料理BAN！BAN！」は、なぜ片方が名字、片方が名前なんでしょう？　「噂の刑事トミーとマツ」以来の伝統？　気になって夜も眠れません。寝るけど。（中）

先日、「機動戦士ガンダム」（TV版やね）のLDボックスを予約しちゃいましたよ。LDプレーヤー持ってないから、早いトコ買わないといかん。中川センセは「どうせならDVDのほうが……」ってなことを言ってたけど、過去の作品も見れるし、まあいいや（それもDVD化されるかもしれんけど）。第一、買ったままで中味を見てない、「同級生」LDシリーズを持ってるんだもの（笑）。遅かれ早かれ買わにゃいかんと思ってたしね。うーん、それにしてもオレって、ガンダムはキライなはずなんだけど。キライが言い過ぎとしても、他のロボットモノの方がスキだね。何て言うんだろ、展開がベタなタイプがイイのよ。「次はこうなるに決まってる」と思ってたらその通りになるような。そういう方が安心して見れる、ってこともあると思うんだけど、どうでしょ？　ゲームを見ても、ノリを楽しむようなタイプは、展開がベタでもパワーで押し切ってくれればOKかなぁ。最近やった（というか見た）のでは「ひみつ戦隊メタモルV」とかがそれ。戦隊モノやら変身美少女モノやらのエッセンスをしぼりとってブレンドした感じがね。あと、オレ的にはもうひとつ、感情がコマンド選択になるというシステムやTV番組的に進行していくのが、メガCDの怪作「魔法の少女シルキーリップ」に似てるのも見逃せなかったぞ（笑）。同じ家がひとつとしてない街の設定とか、かなりキテるので、機会があったら遊んでね。

▲富山県　架空葵さん：ソレが青春です！　ソレが愛です！

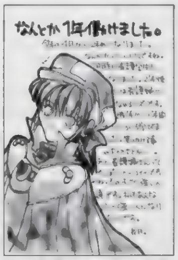
▲北海道　疾風れみさん：Hシーンがないだけでもまあいけるかと。

▲北海道　哀原斑さん：なってないですねぇ。作るの大変だったから？

▲北海道　疾風れみさん：フウ。というか風　それでいきましょう。

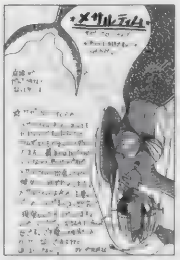
★★ゲームライター講座★★
「編集長ってやっぱり怖い人なんでしょうか？」鳥取県　ごちそうさん：
怖かったり怖くなかったりゴニョゴニョゴニョ。まあ、でもDPSの編集長はゲーム好きです。ムダにゲームしてる度はかなり高いので、下手な文章は書けません。チェック厳しいよ。うひょー！

▲茨城県　桐島神楽さん：もう既にパジャマってことは……。



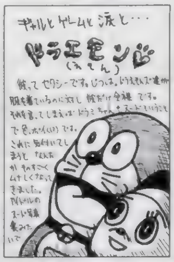
▲栃木県　長月わたりさん：この後もがんばって下さい。貴方のために。

▲東京都　祥人さん：内緒なんですよ。猫ヒトには。激写？

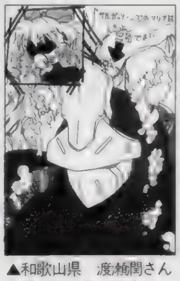


▲千葉県　沙月ぴーなさん：関係ないというかあるというか……。

▲神奈川県　九鬼純さん：プルンプルンもう、そのあの。プルン。



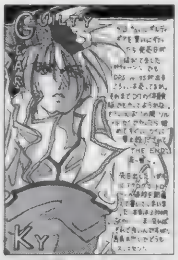
▲広島県　このみさん：ドラミチャンは確かに。黄色いし。



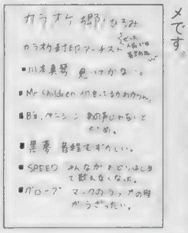
▲和歌山県　渡賴閒さん：息止めてるんですよ。絶対。堪え忍ぶ女。

▲愛媛県　かへえさん：見たかったですよね。とにかく見たかった。

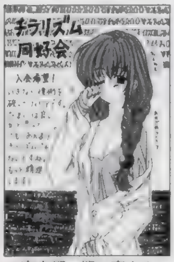
▲兵庫県　VSさん：ガンバってお金を……。やっぱり楽しいですよ。



▲秋田県　いふじこうさん：現在売り切れです　良いのか悪いのか……。

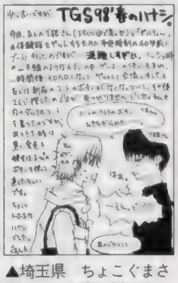


◀新潟県　高橋智子さん：ブレスはうまくやらないとダメです。（息継ぎ）

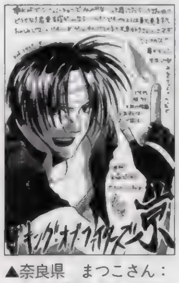


▲東京都　樋口真さん：寝起きは色っぽいですよね。かなり。

▲埼玉県　あんじさん：これまた寝起きが乱れます。どひゃーんと。

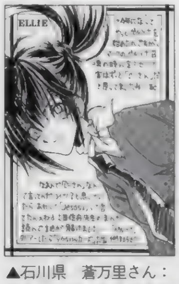


▲埼玉県　ちょこぐまさん：……お疲れ様です。マナーは守りましょう。



▲奈良県　まつこさん：キャラが好きならイケテルAVGが……。

山口県　DDTさん：ダークなヒーロー。血生臭いです。かなり。



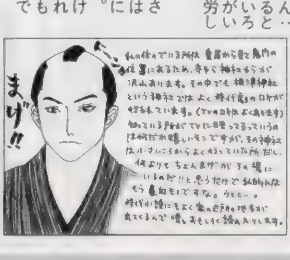
▲石川県　蒼万里さん：そういうのってありますよね。名前とか。

▲山口県　なっちんさん：戦闘服は機能的なのでHでしょう。

▲長野県　楠本由貴恵さん：制服は憧れですから。フォーエバー。

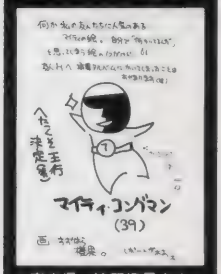
◀和歌山県　太一さん：PS版ならではのボリュームUPには期待大なのでした。Hシーンを見せなければ（カットすれば）PS倫理的にもOKなストーリーですし。フキフキ。

▼東京都　山師さん：ロケとかって見てると楽しいですよね。いろんな仕事をする人がいますし。誰もが苦労してますよね。



▲山口県　なっちんさん：最初から弱さを売りにしても、いけるかもしれないですね（笑）。

各種コーナー新規絶賛大募集中なのです！
「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆滑。「プリクラQ」プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！「カラオケGO」かなりちゃんと募集中（笑）。

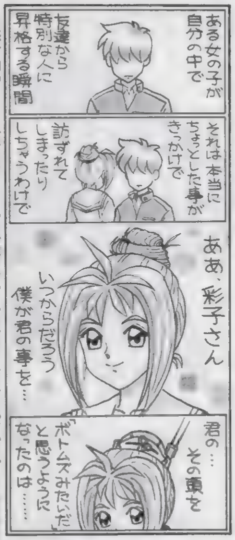


▲青森県　鈴原橙果さん：どの辺がムキムキ？

賞品説明でーす、各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定、とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指してみて下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象基本賞品●（１：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳、（２：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい、（３：奴隷シール：奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

奴隷

（う）が『ポケットピカチュウ』をくれました。ゲーセンで200円でゲットしたそうです。オレ的には「ぴかちゅ」って鳴かないので全然興味がなかったのですが、タダでもらえれば当然腰に着けて、この原稿も書いてます。まあ、タダなので本来は文句言っちゃいけないんだろうけど……予想通り、面白いとかつまらないとか言うようなシロモノじゃないね。全く。仲良くなってもうれしくないんだよなぁ。相手はピカチュウなのに。チビッコはこんな程度で満足してるのか？　オレは既に惰性で着けてます。画面もあまり見ないっちゅーか。　（魔）

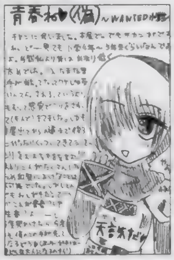


まんが／田中まさし（似てる……というか似てないというか……モノアイっていうか……）・イラスト NDO

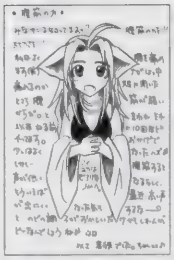
ランキング発表

340：のぶすけ
325：週末の怪人
315：ごぢうり
305：山師
295：RATA
290：矢凪
275：紅月朽葉
265：TOMY
260：柴田恭子
　：雛瀬ユキ、祥人
255：水鶏
250：田中将司
　：佐伯まさめ
235：むにゃん
225：湖山たみ
210：走馬あづみ、楓璃
　：都賀渉、みなみ流水
205：S・風雅
200：卯月渉
190：広瀬川秋人、バー子
185：えんぢまる、NAKO
　：リンチンチン
180：とりお、はせがわ鼻仁
　：雨宮五月
175：有

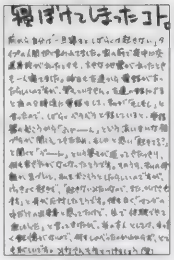
●170：哀原斑、山口27号、東本夕夜、いわきゆーし、●165：北原健光、クラゲ2号、太一、●160：眠るカバ、●155：深野樹里、かへえ、小林恭介、●150：香月りん、市藤にたか、●145：めもるん、清和日和子、●140：檀月子、如月龍牙、小見幸子、●135：谷川蛍雪、パグ12匹、●130：古川緋色、想あたみ、藤野ケイ、辻槻景太、●125：ともの、遠瀬宵、ちったん、いふじこう、十月若依、●120：カジサトコ、●115：荒華、SATOMI、暮新、藤神哉也、十槻久也、●110：飯鋼、楽柚、ユドウフ、うに、樹塚智、杜漣司、スティーブン、●105：真宮まゆ、如月二月、タカハシヂュン、浅薙柚椰、●100：K450、水荻巴、えんぜるぼーい、わたなべつとむ、彩軌彼方、●95：望州あゆら、児玉啓太、成瀬祥雄、いちがやまみ、HAPPY、鯨子、日向アキラ、天海十流、ホルヲ、卯月零哉、綾千



◀埼玉県　黒海猟虎さん：チカンというか…シリモミですからね。大胆。

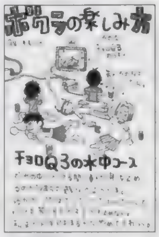


◀神奈川県　若狭葵さん：トイレにも関係してきます。

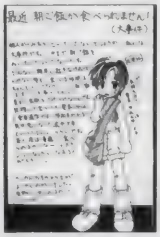


◀埼玉県　ちょこぐまさん：編集部には何人もそういう人がいます。

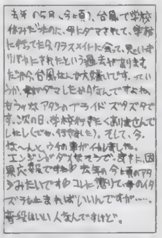
▲千葉県　華玲子さん：かなり恥ずかしい100歳代。青春。



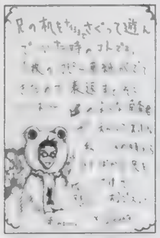
▲東京都　ももいろさん：ガマン大会は楽しいですよね。



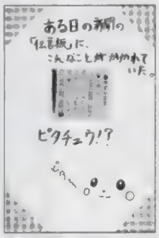
▲和歌山県　太一さん：乗り物酔いは治りにくいですからね。



▲愛媛県　零瀬羅優流さん：イタズラ。それは永遠の輝き。

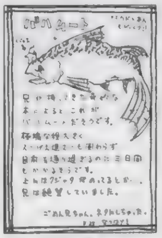


▲京都府　真名瀬さん：ソレはソレでステキな兄さん……。



▲長野県　柳沢みほさん：ピタっとしてるのでしょう。付きます。

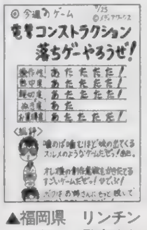
▲北海道　暮新さん：アレでしょ、やっぱり。したと言えば……。



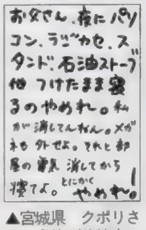
▲茨城県　夏初月さん：召喚するとそんなに戦闘時間が？

◀東京都　山師さん：たくさん書くと背が伸びます。……ウソです。

▲静岡県　栗田律子さん：犬はやーんでしょう。



▲福岡県　リンチンチンさん：発売まだなので信用は（笑）。



▲宮城県　クポリさん：家族が後始末。いい話です

読者参加　小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは6月18日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：
キュブリクの森の民ローディンと大陸前文明の情報管理システム＝キュー。この2人（キューは外見は人間。よくできた機械？らしい）と冒険者として旅立つことになったボクことラムダス。初クエストでギルドの罠にハマリ、反ギルド勢力のカジャラーン帝国騎士団と戦うことに。敵陣へ突っ込んだボクとキューの前に3人の騎士が立ちはだかる。

「仮に……キミの本気で我が軍がどうなろうと、兵を退く理由になると思うかね？」

白き麗しの聖騎士フェッツラウスは、軍師らしく冷静にボクに問いかける。

「そうですね。まあ、普通そうですよね……」

ジャッ……赤と青の騎士が囲むように間合いを詰めてくる。さっきのような油断は一寸もない

「やはり仕方ないか！　ヒュー！全呪文回路開け！　敵本陣を叩き潰す！」

ー呪文障壁を超える力で攻撃いたしますと現時点での推定で…指揮官を含む800人程度の被害で済みますー

「われらがいることを忘れたか!」

「なめるな小僧！」

背後両側から2本の剣、そして正面からは魔法攻撃が一瞬で間合いを狭めて迫る！

ギィイイイ！

振り下ろした剣、そして激しい炎嵐の術はボクを守る術障壁に食い込むように止まった。

「なんだとぉぉ！」

赤騎士リューザンが叫ぶ。あまりにムチャな術障壁にさすがの白き麗しの聖騎士フェッツラウスも呆気にとられている。

ー御主人様、こうしている間にも敵の布陣は動いております。現在予想被害者数854人ー

「判ってる！　栄光たる栄光たる栄光たる御身の御身タル力を我に我に我はコウその力をその力で道を示サン我が信頼に足る盟友者の名の下にイデ行使せよ！　業雷八頭竜業禍炮（グラビアートヴェイパー）！」

大阪府　ながやさん：

◀福井県　はせがわ鼻仁さん：その力……尋常でない何か。

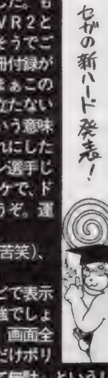
ハードの神様の犬Σ

両親が引っ越し、独り暮らし状態になりました。やはり、いちばん面倒なのは洗濯でしょうか。でも最近の洗濯機って賢いのね。洗濯物の重量をオートで量って命令された量の洗剤を入れるだけなんて。え？　あたりまえ？　（犬）

ついでに料理にもチャレンジしてみたら「オレって才能あるかも」とか思っちゃうほど上手くできやした。アスパラのベーコン巻きやクリームシチューが、なんとも「うまぁぁぁぁ～～い（某キャラ風）」。我ながら感動しちゃいましたよ。アスパラのベーコン巻きは、週に2度のペースで喰ってるかな（笑）。周囲からは「0.3ミリピッチのハンダ付けできるんだから手先が器用そう」だとか、「米粒にすずめちゃん（おぉ？ニューキャラだね）の絵が描ける」ので（おぃ）、器用に思われがちなんですが、じつはメッチャクチャ不器用っす。なにがって、リンゴの皮むきができません！　生涯記録は皮の長さ約2センチ（笑）。しかも指切って、リンゴが赤茶色に染まったからグッタリ。めでたし、めでたし（涙）。

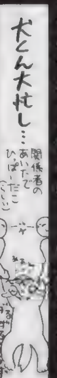
★★★★発表されたねDC！　いきなり略すなよオイ！★★

ドリームキャストのスペックネタで攻めると思ったでしょ、皆さん。でもね、細かくはふれません。なにがってお腹いっぱいなの。ドリームキャストの原稿書きで。おかげで『スパロボF完結編』を一週間封印しました。もぉ～勘弁してよ（涙）。SH－4とかPowerVR2とかCEという文字を見るだけでゲップが出そうでございますですわ（犬くん半壊）。かれこれ別冊付録ができるくらい書いたかな。指が骨折寸前。まぁこのテの知識って、新機種が出たときにしか役立たないから約4年に一度しか開花しません。そういう意味では今年が書き入れ時なんでしょうが、それにしたって……。オレは、オリンピックのマラソン選手じゃないんだぁ～～（魂の叫び）！　ってなワケで、ドリームキャストの詳しい情報は専門誌でどうぞ。運がよければオレの記事が2誌で読めます。



さて、スペックやらの詳細はおいといて（苦笑）、ドリームキャストの感想だけちょっと……。

まず、ハードとしての能力。現在のテレビで表示するという状況下では、ハッキリ言って最強でしょう。ハイレゾ（VGA）表示でフリッカレス。画面全体のピクセル数が少ないVGAでは、あれだけポリゴンが出れば「それ以上出したって無駄」というレベルです。しかも、以前に書いたようなPowerVRの特長によってレンダリング能力は群を抜いています。とくにVQコンプレッション・テクスチャは、かなりの強者と見ました。巷では、「なにが128ビットやねーん」とCPUの話題中心ですが、ドリームキャストの真の屋台骨はPowerVR2だとオレは言いきれる。たしかにSH－4のマトリクス演算器は素晴らしいけど、あの表現能力はまぎれもなくPowerVR2の力に他ならないからねぇ。つづく。



……って書いちゃいました。でもコレは犬くんのせいじゃないのでオレ（魔）が書いてます。なんか性能的にはバリバリのドリームキャスト。最大の弱点はコントローラかな。あの形はどう考えても持ちにくいだろう？　と思うんだがどうか。『ナイツ』のコントローラよりも2億倍マシならいいんだけど。それにPDAをぶち込んだらちょっと重いだろうし。まあ、メモリー専用パックとかも出るだろうけどね。う～ん。とりあえず触ってみたいなぁ。早く。

◆今はこれだと思うのです◆

最近、最悪な事件が続き、ちょっとイラつき気味の（さ）です。その中でも一番ムカついたのは……映画。ダスティン・ホフマンとシェロン・ストーン主演のSF（!?）「スフィア」です。深海で巨大な金色の玉……とこの2つのキーワードを聞けば、知っている人も多いでしょう。これが超～つまんない！　シナリオがどうした、映像が云々かんぬんなどとポイントを押さえてケチをつけるどころの騒ぎじゃないっ！　オイラが過去に劇場で観た映画の中でも、間違いなく3本の指（他の2本は思いつきませんが）に入るほど、あきれてモノが言えませんでした。それでも映画が終了するとパンフレットを購入している人がいて、やっぱり人の感想や考え方って十人十色、一概に決められないんだなぁとつくづく感じたのです。これって、ゲームにも言えるんでしょうね。まして、お金を出して買った人は、それなりのゲームでも、それなりにちゃんと楽しむことができるんですよね。考えてみれば、オイラも一般ユーザーだった頃は、今はクソゲーと思うゲームも楽しんで最後までプレイしてたもんなぁ。きっと、みなさんもそうなんでしょうね。今回は独り言に終始しましたが、意味深い話だったでしょ？

私は続きを見るためにまた寝た　私は続きを見ようと思って寝れば割と見られるタイプなのだが、その日に限ってこれまでのダイジェストが見られただけで、同じ所で目が覚めてしまった　果たしてグラブロに乗っていたのは誰か（記憶では確かフラナガン・ブーンだったと思うのだが、なんでブーンとシャアが戦うのか）？　そもそもあの赤いズゴックは本当にシャアだったのか？　それ以前に、なんであんな場所でズゴックとグラブロが戦っていたのか？　まるで疑問の尽きない夢であった　しかしモビルスーツの白兵戦を疑似体験できたのはなかなかの収穫だった　それともう一つ、この夢を見たおかげでグラブロがちょっとだけ好きになった。バンダイさんには、次期マスターグレードにグラブロを希望しよう。もちろん、サイズはズゴックと同じくらいで、完全変形できるやつ（結局長くなっちまったい・ほ）

新機種はいいよねえなんとなく。オレ買えるし。大人だから（魔）

（笑）。イロイロあるよね。まあ、よし（魔）

奴隷

その後の「ホワイトアルバム」ははるかとマナを攻略した時点で終わり、なんか分かりやすいシステムだけに飽きるのも早かったかなぁ。PS移植とでもなればそのとき改めて遊ぶかもしれないが、取りあえずパソコン版は封印。1メガもある修正ファイルもダウンロードしただけ。ちなみに「臭作」の方は完全コンプリート完了でもはや何もすることがないくらい遊び尽くしました。キャラとタイムテーブル（もちろんグラフィックも）変えるだけでいいから、続編を出して欲しいです。マジで。　（ほ）

「夏！　例年の恒例行事、ダイエット。毎年苦労するのに今年は妙にラク！　なぜなら５月に酷い風邪をひいたため激しい下痢が続き、ガンガンお肉が落ちちゃったから（というか世間では「やつれた」と言われる）！　まあ、過程はどうあれお腹はへっこんだわ、腕、足が細くなったわで私的には大喜び。さっそく友だちと一緒に水着を買いに行きました　根性入ったハイレグビキニを何枚か試着した時、その頃完璧に直りきってなかった下痢がっ！　強引に試着したままお金を払って、ダッシュで帰りました。悲しかったです」大阪府　マノンさん：

（前のページからの続き）あわや！　と思ったそのとき、私の前に立ちはだかるものがあった　グラブロだ！　先ほど変形を遂げたモビルスーツ形態のグラブロが、私を守るようにシャアとの間に割り込んできたのだった　なぜグラブロとズゴックが同サイズなのだ!?という疑問が沸くよりも早く、２つの機体はそのまま激しい白兵戦へと突入した　生まれて初めて間近で見る、モビルスーツ同士の白兵戦　その迫力は、見たことないけど海外版ゴジラの三千万倍だ!!　そのときの私は、逃げることも忘れただひたすら興奮して２体の戦いを見守っていた　もちろん、自分を守ってくれた（かのように見えた）グラブロを応援していた　がんばれグラブロ！　シャアに負けるな！　ニュータイプがなんだ！　……ところで、グラブロに乗っているのは、誰だ!?そう思った瞬間、なんと、なんと無情にも、目が覚めた……目が覚めた瞬間、

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　自由度は超高いから、MVP狙いは大変だけど、がんばってみよう！　ね？　ね？　（魔）

手軽に参加したい人は

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。

HP つよさ かしこさ すばやさ こううん	全部様を足して25になるようにする
キャラクター名	カタカナ６文字まで
職業：①、②、またはA～S 条件：クエストごとの選択がある場合	
あいた所には特徴やイラストを！ 住所、氏名、電話番号は宛名面に	

ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　MVPは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト56はナスターラアーム、異導神の手と呼ばれるマジックアイテムの回収です。このアイテムは元々装備するとつよさなどの基本能力がUPする伝説のレアアイテムとして有名でしたが、近年発見されたラダム西の古代遺跡で発掘された文献により、遺跡奥に続く通路への鍵としても機能することが判明しました。遺跡奥には様々なマジックアイテムを生み出す「賢者の石」が貯蔵されているらしいとのこと。ギルドはなんとしても鍵となるナスターラアームを見つけだすべく今回のクエストが公布されました。ナスターラアームがあると言われているのは次の３つ。訪れる場所を選択して下さい。①悪魔族最後の砦と言われたファーシエスの城、②暗黒無限回廊オベロンの門、③冥界医師診療所ワーズワルース城。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されてしまいます。注意。

しめ切りは、次号本誌（78号）発売日の６月26日（消印有効）。コーナー名は「DPSど56」だけでOKです。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の81号発表となります。わかりにくくてもうしわけない。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★

第78号　６月26日発売号：第74号発表
第79号　７月10日発売号：第75号発表
第81号　７月24日発売号：第76号発表

今回のあて先は「DPSど55」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。かしこさも少し……？
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスが少ないのが特徴。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

次のページは71号募集分の発表

▲長野県　湖山たみみさん：僧侶は欲しいですよね。毒とか混乱とか。

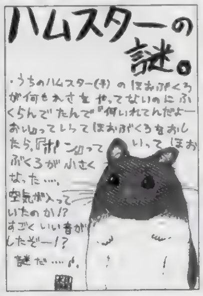
▲神奈川県　天城らみあさん：イベントほとんど無いんですけどねぇ。人気高。

▲神奈川県　小林恭介さん：仲間欲しかったですよね。オートで動く。

▲奈良県　結城勇魚さん：誰が１位か気になるモノですよね。描かないと。

▲大阪府　昭直利さん：熱い戦いが待ってそうです。夢だけに怖さ倍増。

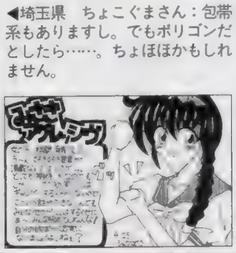
▲東京都　神無月流風さん：妖精さんは飛んでるんですよねぇ。軽い？



▲新潟県　水月珠那さん：大事にしてたんですよ。朝の空気を。

▲東京都　赤蛙さん：TVで読む読者参加小説はD８からイラスト入りです。

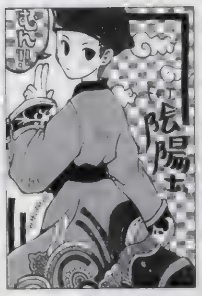
◀埼玉県　ちょこぐまさん：包帯系もありますし。でもポリゴンだとしたら……。ちょぼほかもしれません。



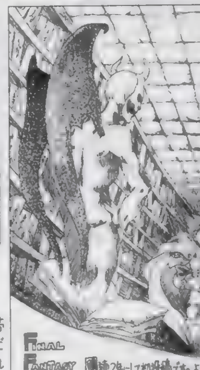
◀兵庫県　シュウぼうさん：ドキドキしますしね。そんなところで格好つけなくても。ですよねぇ。

まんが／東京都　樹村Ｓ（猫は猫に惹かれるわけです。そして春は発情期）・イラスト　Ｃ次郎

◀福井県　天童雨傘さん：もったいないですよね。一番しゃべるのがあの時なんて。



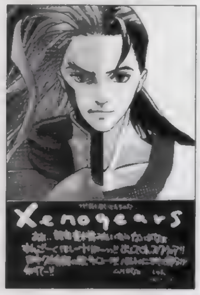
◀東京都　赤蛙さん：直接攻撃ではあまり役に立ちませんが、間接的になら……。

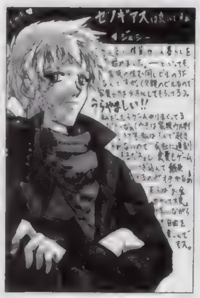


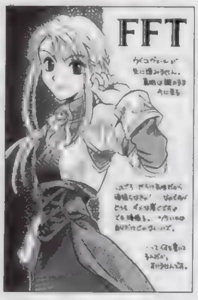
▲静岡県　結城さとみさん：本との戦いは熾烈でしたよね。青魔導士になってラーニングしなくちゃいけないし。

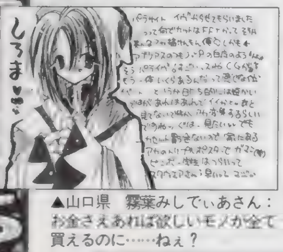
●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。女のコのしもネタはいつも悲しいです。特に下痢なんて超アクシデントですから。病気だし。まあ、こうして人間どん底を駆け抜けて、未来の日本を支えていくのでしょう。

もうトレカは買うまい、と心に決めたはずなのですが、「カプコンワールド」の第2弾が発売されているのを見かけたらもうダメダメくんでした(?)。気が付くと2箱と5袋も買っていました。でも、「女神転生」のときと違い、それだけ((さ)さんと交換しましたが)でコンプリートすることができました(「女神」は4箱も買ったのに30枚ぐらい足りなかった)。これなら、また何か発売されたら買っちゃおうかなぁ……って気にもなります。バインダーもちょっと大きめの買ったしね(どんどん深みにはまっていく……)。 (う)


◀東京都 バー子さん:田中久仁彦氏ものすごい数描いたらしいです。


◀大阪府 蘇芳さん:寝ゲーは夢なのですねぇ。一人暮らしの武器?


◀東京都 黒葉咲さん:ガンバルのとガンバらないの。どちらが好きです?


▲山口県 霧葉みしでぃあさん:お金さえあれば欲しいモノが全て買えるのに……ねぇ?

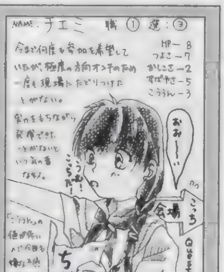
Nights of Knights

クエストナンバー53発表
72号募集分

今回発表のクエスト53は水の城ホーブランの奪回でした。水の城は旧マーカスホーブラン帝国の首都マーカス中心部にそびえ立つ巨大建造物で、古代文明の遺産をそのまま使用しているので複雑な構造になっており、帝国残党との戦いは熾烈なモノとなりました。実際の戦闘では狭い場所での局地戦が多くなったタメ、素早い系の職業に就いたキャラが強かったようです。さらに城内は至る所にワナが仕掛けられておりソレを解除できる賢さも重要となりました。

MVP

▶愛知県 牛ぎゅうさん:賢さはともかく、つよさとすばやさのバランスが秀逸だったようで、なかなかの大活躍。方向音痴っていう設定は今回発揮できなかったみたいです。いや……もしかしたら迷いながらただただ戦っていただけ? まあ、それはそれで残ったのでOKでしょう。会場といっても戦場なので、血がダラダラなんですけどね。



▲秋田県 めたむぅさん:学究の徒の熱心さは大切です。でもやり過ぎると……。

◀和歌山県 日向アキラさん:一見弱そうなのに強い。いいですね。

◀宮崎県 八房七支刀さん:自分のコトが判らないと不安ですよね。

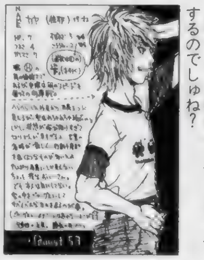
◀山口県 パグ12匹さん:かっこいいですよね。人知れず人助け。

◀東京都 羽鳥さん:服はボロでも希望は捨てないワケです。

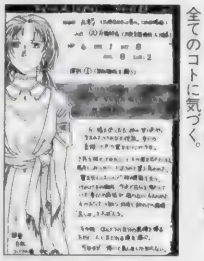
◀秋田県 いふじこうさん:かなり非人道的に……。でもかわいい?

◀神奈川県 M・郎鬼雅さん:笑わない理由があるのでしょうか?

◀埼玉県 あんじさん:この格好で外を歩くのはさすがに……。

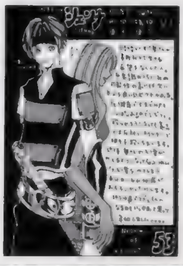

◀岡山県 水鶏さん:心でおしゃべりするのでしゅね?

◀東京都 卯月渉さん:兜の形がステキです。垂れてますし。


◀?県 ?さん:失ってから気づく、全てのコトに気づく。

◀福岡県 とりおさん:危ないです。が、夢いっぱいです。

◀大分県 藤沢南さん:良い子なのです。愛が足りなかったのです。


◀大阪府 中上栄市さん:本当に好きだったのです。もっと強くならないと。

◀神奈川県 佐伯まさめさん:2人で無限の世界へ旅立つのでした。

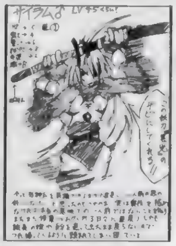
◀京都府 亜舞さん:背負ってしまうモノなのでしょう。

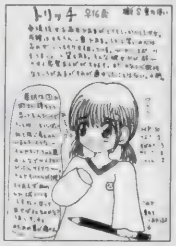
◀大阪府 雨宮五月さん:鎧が甲虫の様でいい感じです。

◀大阪府 氏神織人さん:元医師。ワケ有りの人生。

◀東京都 ヨシミートさん:かなり強引な剣出しです。上海歌劇団。

◀大阪府 蘇芳さん:アルコールままで飲むとか?


◀大阪府 平井孝臣さん:悪の侍。でも忠義の人なんでしょうか?


◀茨城県 プリラフソさん:笑いの心は大事ですよね。

◀埼玉県 矢渡さん:女の子の涙はズルイですしね。いけてます。

◀大阪府 クラゲ2号さん:まあ、どこまでいっても大なワケで。

◀東京都 清和日和子さん:この服は剣を振り回しにくそうです。

◀長崎県 ひびき華音さん:傷ついたりしないといいんですけど。

お金がかかる」っていう弱点を何とかしないと気軽に立ち上げられないんじゃないかなぁ? 特にRPGは時間かかるし。ネット対戦ゲームには未来があると思うんだけどもう少し環境が整備されないと。でと、しきりにネットの話題を書いてみましたが、DPSどを読んでいる読者様にはあまり興味のない話(笑・判ってるんならやめとけって)なのでインターネットはマジでHなのか? について。Hです ちょっと探せばまだ、ガンガンノーカット映像を見れます。18歳になったばかりの若者ならオナニーオナニーまたオナニーといった感じで次の日に疲れがバッチリ残ること間違いなしまいにゃうんざりしてしまうくらい。中には女性向けのナイスガイサイトもたくさんあります。全裸笑顔でチ ボいじりってヤツ。う〜ん外国は深いなぁ。 (魔)

(ち)の「スパロボF完結編」プレイは、スパロボ系の地上ルートです。(う)と一緒ですな。土日しかプレイできないので、なかなか先に進みませんでしたが、ようやくこの週末で終われそうです。完結編のゴッドガンダムがあまりに熱かったので、終わったら久しぶりに「Gガン」でも見ようかと考えてます。今からもう、ワクワクです。「ウィング」も見たいですが、W系ユニットのゲーム中での使えなさぶりは超トホホですね。ヘビーアームズの最強武器もそれほどじゃないみたいだし……。ちょっとガッカリです。

セガから新機種「ドリームキャスト」(略すとすれば「ドリキャス」なのかなぁ)が、ＰＳでは「ＦＦⅧ」が発表されるなど、５月はゲームユーザーにとって大きなニュースがありました。「ドリームキャスト」は何だか凄そうだけど、発表された肝心のゲームが「Ｄ２」(きっとね)ではちょっとインパクトに欠けるのでは……と思ってしまいます。せめて、もう２〜３タイトルあれば、「うわぁ〜楽しみ〜」となるのにね。まぁ、発売は11月とまだまだ先なので、楽しみに待っていましょう。ところでＰＳは？　ちょっと気になりますねぇ…。　(う)

オレ様マッハ：編集部はここ一年でネットバリバリのハイテクなオフィスになってインターネットも大丈夫なわけですが、このシステムで何が便利ってやはりメールでしょう。「コンビニ行かない？」とか「お腹空いたね」なんていう会話をわざわざ歩いて行かなくても出来てしまうわけです……と、書いてみたらソレくらい歩いて会話しろって感じだったので悲しかったです。まあ、いつも忙しい偉い人に手軽に手紙を送っておけるのはコレならではか。うむ。ネット対戦ゲームももっと進化すると楽しいんだけどなぁ。ＰＳの「ブレイズ＆ブレイド」レベルのＲＰＧをネットを介して、遊べれば最高なのにまあ、セガの新機種「ドリームキャスト」はモデム内蔵なので電話回線を使用してそういう環境を作り出すんだろうけど、いかんせん電話代は高い。セガがＮＴＴと組んで新しいゲーム専用激安回線(出来れば使用代タダ)を開設してくれれば……ってそれはムリか。でもその辺の「遊べば遊ぶほど

▲群馬県　凱天さん：モップで戦う。やられた方は痛すぎ。プライドまでボロボロ。

▲神奈川県　如月龍牙さん：帽子がいい感じです。何か仕掛けがありそうで◯です。

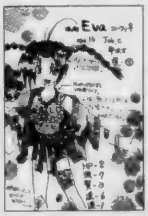
▲東京都　黒葉要さん：重そうですよね。まあ、これを持ち歩ける体力があれば……。

▲千葉県　奈保楽・Bさん：ゴムくるくる。ワクワクしちゃいますよね。

▲神奈川県　チエさん：慣れないといけないでしょう。気持ちいいですしね。

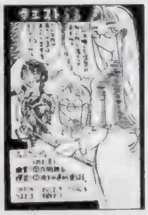
▲和歌山県　太一さん：性転換ネタは定番とはいえ楽しいですよね。ドキドキ。

◀三重県　真神多紀さん：包帯も魔除けの文字入りなのでですね。回復呪文？



◀埼玉県　眠るカバさん：普通だと思っていたら……。運命の歯車が回り始めそうです。

◀東京都　樹村Ｓさん：落ち着きますよ。地下室の隅っことか。こっそりと。



◀富山県　サクマ式さん：さすがに地金のママでは柄を握れないような。

◀愛知県　山口27号さん：鏡から出てくるのはカッコイイですよね。

◀埼玉県　市藤にたかさん：まさに言霊使い。言葉で人の人生を翻弄します。

◀東京都　水都花鈴さん：人間のコレクションはかなり危ないです。

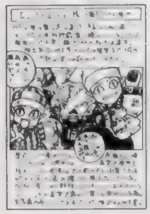
◀千葉県　繭丸さん：なんだか爆破の規模が大きいような気がしますが……。

◀静岡県　彪虎さん：不幸な境遇でも強く育つ人もいるということですね。

◀千葉県　迦楼羅さん：男の子に脱がれても……男子からはブーイングでしょう。

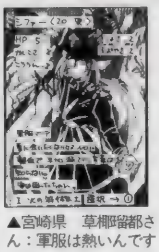
◀京都府　ＯＲＩＯＮさん：4千年の歴史はパンダのヌイグルミにあり！

◀大阪府　氏神織人さん：ネズミさんの様に生活していたワケですね。

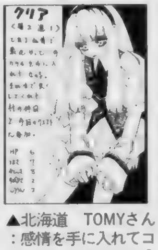


▲愛媛県　天海十流さん：使命感に燃える先生。ちょっと厄介。

▲埼玉県　大頬敦士さん：魔球で敵はイチコロさ！　年棒も高い。


▲宮崎県　草榔留都さん：軍服は熱いんですよね。ムレちゃいます。

▲愛媛県　むにゃんさん：１日１ｔは厳しいですねぇ。

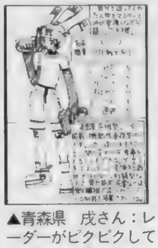

▲北海道　TOMYさん：感情を手に入れてコントロールするのは？

▲東京都　祥人さん：ちょっと気弱そうなニンジャ。でも強い。

▲三重県　東本夕夜さん：消えないのでしょうねぇ。罪の意識は。

▲茨城県　小見幸子さん：自分はあっさりとやられる気がします。

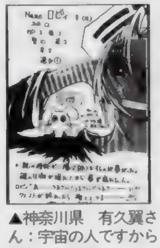
▲栃木県　ゆきさん：梅たたきっていうのもステキですが……


▲青森県　戌さん：レーダーがピクピクしてウサギのような動き。

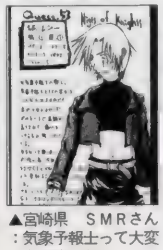
▲東京都　藤神哉也さん：彼女に勝ったら彼女が付いてきちゃう。

▲熊本県　セピアの埴輪さん：注意力が足らないのでしょうか？

▲三重県　猫間軒さん：おはしはムチャですが、海天狗は？


▲神奈川県　有久翼さん：宇宙の人ですからねぇ、相手は。

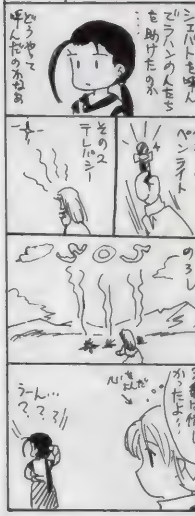
▲新潟県　白刃紗夜さん：翼＝鳥なんでしょうか。やっぱり。


▲宮崎県　ＳＭＲさん：気象予報士って大変そうですよね。

▲宮城県　禄丸祐麻さん：役に立ってくれれば仲間って感じです。

▲京都府　ゆず21号さん：人間は……モラル的に厳しいような。

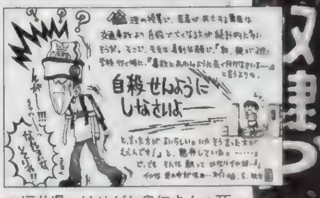
まんが／山形県　日野晴火（惜しかったんですねぇ　ペンライトものろしもムチャはムチャ）



◀東京都　辻槻景太さん：どんなゲームになるのか期待大ですよね

◀栃木県　庵屋さん：たまにプレイしたくなりますよね

◀徳島県　火吏那さん：欲しいですよねぇジジイなんかより遥かに



▲福井県　はせがわ皐仁さん：死のうとするワケを知らないと。

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもＯＫ)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は０枚！　数字は6349でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

★ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（TEL 含む）、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近住所不明多いです！　注意！

まんが／猫有馬（そういうときに限って見えちゃうんですよね。ドキドキ）

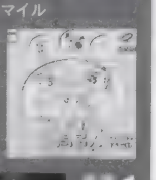
GMCD News

今回のオススメは、「ひざの上の同居人 ドラマCD～夢見る仔猫編～」です。ニッポン放送「アニメガTOP10」で放送された同名ソフトのラジオドラマが収録されています。かわいい女の子に変身できる3匹の仔猫をめぐるドタバタ劇が軽快なテンポで演じられています。気持ちにゆとりがほしい時に聴きたい一枚です。

現在発売中
- 「ひざの上の同居人 ドラマCD～夢見る仔猫編～」¥2,940（税込）ポニーキャニオン①
- 「ファイティングバイパーズ2」¥2,310（税込）マーベラスエンターテイメント
- 「DIVI-DEADオリジナル・サウンドトラック」¥2,854（税込）ハニーホルモン
- 「リアルバウト餓狼伝説2～THE NEWCOMER ドラマCD」¥2,940（税込）ポニーキャニオン
- 「REBUS オリジナル・サウンドトラックス」¥3,873（税込）キングレコード②

6月17日発売
- 「ファーストKiss☆物語 オリジナル・サウンドトラックス」¥1,890（税込）ポニーキャニオン
- 「Dの食卓2 Sketches／飯野賢治」¥2,548（税込）ファーストスマイル

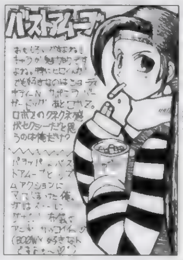
す庫▶



ゲームソフト激論座談会

「ついに出ましたねぇ。セガの新ハード「ドリームキャスト」。性能や機能については新聞や電撃ＳＳで読みました。床部の人の意見が聞きたいんですけど」佐賀県　方丈さん：

魔：うぃっす。でたね「ドリームキャスト」、略してドリキャス。
う：小さいね。写真で見ると。
ち：性能もスゴイっすよ。
ほ：ＰＳと比べて？
ち：比較にならないって。まあ、ここ何年かの技術の進歩が如実に現れてるかな。
魔：マシン性能がスゴイからって＝そのゲーム機がスゴイワケじゃないのはもう判ってると思うけど、スゴイマシンを作って売り出さないとスゴイソフトも出てこない。
う：今回のドリキャスでほぼ限界まできちゃったみたいだしね。
魔：家庭用のＴＶに映像を表示するって点ではね。分かりやすくいうと、家庭用のＴＶっていうのは640×480の点＝ドットで構成されている。これは従来のゲーム機だと高解像度モードと言われていて、使うのが難しかった。
ち：ＰＳの妙にちらつくけど綺麗なモードがソレ。増刊Ｄの付録のメイン画面かな分かりやすいのは。
魔：そのＤのメイン画面もＰＳ⬇



◀秋田県　東堂篤樹さん：プロモーションビデオもカッコイイですよね。イキきってて（笑）

ではかなりムリして表示してるんだけど……ドリキャスでは現在発表されている性能から考えると簡単に表示できる上にチラツキまで抑えることができる。これはスゴイ。だって通常のＴＶではこれ以上の素晴らしい画像を用意しても表示できないんだもん。
う：その辺がとりあえずの限界までできたって言われてる理由ね。
ち：「スパロボ」や「ペルソナ」なんていうＰＳではイマイチアクセスが気になったソフトもバリバリに動くってこと。
魔：さらに３Ｄの機能も超充実。元々はポリゴンマシンだしね。
ち：早い話、ＰＳより上の３Ｄポリゴンマシンを用意しました。当然これまでのＳＳの武器２Ｄもパワーアップして表示できます。って感じかな。
う：確かにゲーム機はソフトで勝負なんだけど、ゲームオタクなオレラとしてはかなり気になるハードってことね。
ほ：うむ。
魔：ほやへはどうするの？　セガのマシンだからドリキャスも無視？
ほ：保留。ねぇねぇＰＳは？
魔：オレが行ったＰＳアワード'98で丸山ＳＣＥＩ副会長が「PSはあと１年ガンバって下さい」と⬇

言ってたコトから考えると、発表は来年５月あたりのＰＳアワード'99 と考えるのが順当かなぁ。でもソニーは突然発表したりもするからなぁ。
ち：ソニーのニューマシン、仮にＰＳ２とすると、ＰＳ２はＰＳと互換があるらしい。
魔：オレも聞いた。そのウワサ。ソニーはＶＨＳとＳ－ＶＨＳの関係のようにしたいらしいって。
う：その方式はいいなぁ。だってＰＳ２あればＰＳはいらなくなるワケじゃん？
魔：その分昔のＰＳの仕様も考えないといけないからかなり難しいんだけどね。既にその辺の問題を解消してるらしいし（噂）。
ち：ゲームハードメーカーは常に旧機種のユーザーを切り捨ててきたわけですよ。ＦＣからＳＦＣ、Ｎ６４、ＭＤからＳＳと。今回のドリキャスも性能はバッチリでもＳＳのソフトは動かない。つまり切り捨てなワケで……。
ほ：もしもソニーがＰＳ２でＰＳとの互換性を取ってきたら……。
魔：ものスゴイ魅力だろうね、それは。５～８年に１度ビデオを買い換えるようにゲーム機も買い換える。自然だ。ものすごく。
う：そうなってくるともう確実⬇

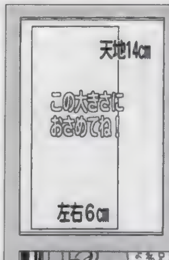
◀茨城県　ナツルさん：ソレをマスターしないと先には進めません。まずは操作を完璧に！　ウゴウゴ。

にオモチャではないよね。もう電化製品。又はコンピュータと一緒。
ち：東芝とか、三菱とか、パナソニック、ケンウッドなんかから互換機も出たりして。
ほ：デザインもイロイロになりそうでいいなぁ。

「『ＦＦⅧ』はどうでしょう？　まだ男のコ２人しか公開されてませんけど」長野県　ロードモナクさん：

魔：ドリキャスの発表前に発表された「ＦＦⅧ」。でもなぁまだアレだけじゃワケわからないよなぁ。
う：動いてる画面見たワケじゃないし、発売もまだ先だし。
ち：正直なところファンタジーの入った「パラサイト・イヴ」？
魔：「武蔵伝」に体験版がついてるみたいだからとりあえずやってみるのが良いんじゃないかなぁ。
う：「武蔵伝」自体もソコソコ面白そうだしね。
魔：体験版で全てが分かる訳じゃないけどゲームを買う上である程度の目安にはなるし。まあ、でも発売の遠いゲームはまだいいや。
う：今年の夏は格闘なら「私立ジャスティス学園」でしょう。
ほ：「落ちゲーやろうぜ！」はいいのか？
魔：良くない。盛り上がらないと。みんなで（笑）。

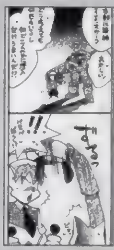
お笑い４コマ道場



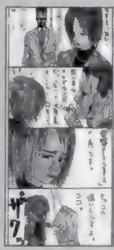
４コマはただただ楽しいのが○！　自分で面白い！　と思ったならまずは送るベシ！　DPSどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。誰かが笑うって。　（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！

◀山口県　霧葉みしでぃあさん：ちょっと怖いですね。というか聞けません。男として兄が女だったらと願う。この歪みが現代的？

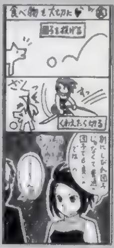


◀東京都　祥人さん：中身は子猫だったんですね。道理でいろんな所に突然現れると思った。

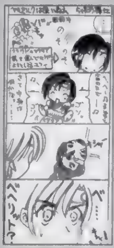


◀福岡県　ホルヲさん：DPSかなり分厚いですしね。あ、付録の攻略ステーションSPでも痛いです。

◀鳥取県　すのうさん：何も角で刺さなくても…何も髪の毛で刺さなくても……。まあ、クラウドの笑顔が見れたから良いですね。え？

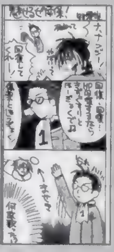


◀大阪府　三日月哀さん：良いんですけど、ダンゴだと忍者の道具としてイマイチ……。

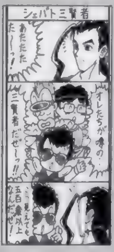


◀千葉県　らはでぃさん：マテリアの中にベヘリット。仲間はみんな死んじゃいます。

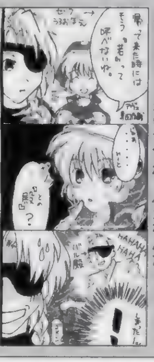
◀滋賀県　柚生らうさん：というか、ゲストキャラで登場させた方が簡単なような気もします。中身があのままなら。



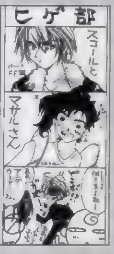
◀埼玉県　卯月零哉さん：なぜ魔石？　歌いたかっただけなんでしょう。鼻歌混じりで今日も戦闘！



◀福岡県　リンチンチンさん：懐かしいとかなんというか、もう過去の話なので忘れてたっていうか。

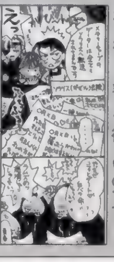


◀静岡県　彪虎さん：でもマルーとかシスターとかの綺麗どころを集めて操体神経衰弱とかできるからいいじゃないですか。バカなんだし。



◀滋賀県　ごぢうりさん：～ルですけど。確かにルですけど。今から妙なイメージは……。

◀兵庫県　シュウぼうさん：まあ確かに賢さではそれなりのモノがありますが……Ｒくんとは……。



◀広島県　光原優子さん：ユフィとデートしたらウレシイじゃないですか。ねえ。判って欲しいのです。

◀大阪府　モモマンＲさん：ミギーとディリータって同じ様なモノなんでしょうか？　やはり。

性はあるのだろーか？　デスクトップアクセサリーといえば、「リトルラバーズ」（↑って、ちっともデスクトップアクセサリーじゃない）。ＰＳでボードゲームは出るし、パソコンで「２」は出るしで、なんか再び兄妹愛が再燃。初プレイのときはくるみでしたが、今回は綾で始めてみました。で、ついさっき「そろそろ学校行けよ」って起こしたんですが、どうもちょうどブルーデーらしく不機嫌極まりないの。ちぇ。まぁでもつらい人はつらいらしいので、しょうがないかな、とも思いますが。これぱっかりはわかんないからなー。男には（↑話がだんだん怪しい方向へ……）。で、デスクトップアクセサリー「リトラバ」の「プライベートパック」は、１本がまるまる１キャラのアイテムになっているので、充実度バッグンです　収録されてるラジオドラマも面白いのでオススメ。って、いまさら何を言ってるのか俺は。　（平）

『テイルズオブデスティニー』のトレカが出たので手を出しちゃいました。自分でも結構気の抜けるくらいあっさりフルコンプ。なんとＳＰ６種類はすべて描き下ろしだ!!　少しは見習え○○ッ○○ー。しかしコモンはへにゃへにゃでした。とくにモンスターカードと声優カード。頭数揃えるためとはいえ、こんなの大量にダブらせる身にもなって欲しい。でもまぁ、描き下ろしの新しいルーティを拝めたのですべて許す。さて、次はいよいよ登場の『スーチーパイ』ですかね。その前に『双界儀』に手を出すかも。　（ほ）

最近注目なアニメが、本筋は超つまらん××アニメなのに、周期的に訪れる「キレてて」かなり笑えるお話がオススメの「アキハバラ電脳組」。箸にも棒にも引っかからない作品なのに、たまたまの為に外せない、非道な作品です。さすが、「マサルさん」を演出した方々（本当かどうかは、未確認ですが……）といった感じです。その「マサルさん」もついにＬＤになるし見逃せません。そういえば、最近買った「ジオブリーダーズ」と「ヨコハマ買い出し紀行」は……でした。悩んでいる方は、やめておいた方が無難です。（ち）

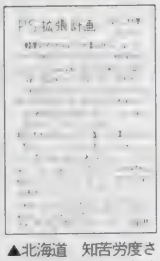
「ずっといっしょ」のハイブリッド版デスクトップアクセサリーが発売されてます。編集部内では、俺の知っている限りで（う）さん、（さ）さんが購入しているようです（もちろん俺も）。このゲーム、ゲーム自体の人気は大層低いわりに（俺はサントラ買って毎日電車の中で聞いてるくらい好きなんだけど）、キャラ人気は結構高くて、こういうアイテムは需要がありそうだなー、とか思っていたですよ。で、このデスクトップアクセサリー「ずっといっしょＣＤ－ＲＯＭコレクション」ですが、内容的にはまずまず満足。ただ、ＷＡＶデータ、スクリーンセーバーがヒロイン３人分しかないっていうのが個人的にとっても残念。マイフェイバリット・舞ちゃんの声でパソコンがしゃべってくれる日は、結局来てはくれなかったようです（ちなみに次点は麗美さん、そして委員長）。次回作に期待！　って感じですが、うーむ、出る可能

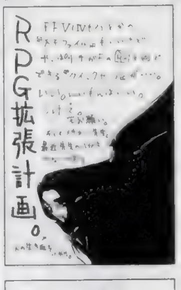
PS拡張計画

ほかにも色々書かれているでしょうが、まぁ今が旬の話題ですしね。気にならないヒトはあまりいないでしょうし……。性能と予定価格だけはもの凄いですねぇ～。ただソフトとＰＲ次第だってのは、今回も同じことでしょうね。（ち）

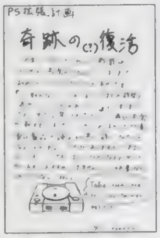
詳しいことは（犬）さんの方で書かれているでしょうし、ここではパス。ソフトもないしね。でもこれといって話題がないのも正直なところです。「完結編」もあと少しでクリアとか。髪を切らないのでボサボサだとか。バイクのウィンカーが点灯しないので困ったなぁとか、変なことしか思い出せません。まぁ、夏のボーナスも近いことですし、何か買おうかなぁとあくまで漠然と思うくらいでしょうかね。パソコンもホコリに埋もれてるし……。

●と思った時が買い時です。（魔）


▲北海道　知苦労度さん：キレイにしておくのは大切です。

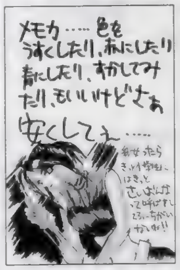


◀岡山県　みいこさん：全てのＲＰＧにクイックセーブ。

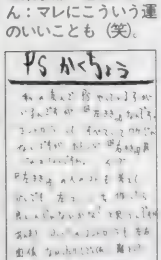


▲東京都　亀屋江森さん：マレにこういう運のいいことも（笑）。

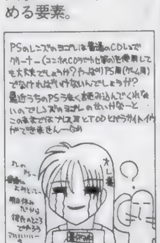
▲岡山県　綾千さん：大事ですよね。やりこめる要素。

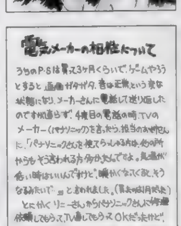


◀埼玉県　オコジョさん：もっと安くしろぉ～！　なのです。せめて５百円。



▲京都府　真名瀬さん：そういえば無いですよね。出ませんかね？


▲秋田県　草薙ハヤテさん：通常のＣＤクリーナーで大丈夫です。



◀静岡県　栗田律子さん：悲しいですねぇ。メーカーによる不一致。

他機種のことも話したい

最近、パソコンのＨゲームがなんかイイ感じ。リリースされるの凌辱モノばっかりだし（笑）。もっとも、買ってもやる時間などおそらくほぼないんだろうけど。むぅ。（平）

パソコン　というわけでパソコンのＨゲームです。いやホント、凌辱系（そんな系統あるのか!?）が多いです。児童ポルノ規制もなんかなぁとか思ったりしますが（あんまり関係ない）、話が長くなりそうなんでとりあえずパス。話をＨゲームに戻しましょう。個人的に注目なのが「Reborn's Day」とか「凌辱」（←そのまんま（笑））とか「月下美人」とか「DAWN SLAVE」とか。そういえば、「生足くらぶ５×５」が出てたんで早速購入。このメーカー、無条件に信頼しているもので。

ドリキャス　ついに発表されたセガのニューハード「ドリームキャスト」（略してドリキャス）。ハード外見は厚みのあるＰＳって感じかな。小さめで場所をとらなくていいかも。ただ、気になるのがコントローラ。前面にボタン６つっていうのは、ＳＳ最大のウリ（ＳＳについてくるパッドは、Ｘ、Ｙ、Ｚボタンが実に押しづらいけどね）だったと思うんだけど……。形もマルコンみたいで持ちづらそうだし。ＳＳのウリであった格闘ＡＣＴのレスポンスの良さが損なわれないといいなぁ。

ドリキャス２　そういえば……ドリキャスって、ギャルゲー関係の締め付けが結構厳しいみたいですね。とりあえず、牽引力のあるソフトがまだ見当たらないじゃないですか。そういう意味でギャルゲーは強いと思うんだけど。「オラタン」でイケるかなぁ？　あと気になるのは、ＣＤが２層式になるかもってウワサかな。

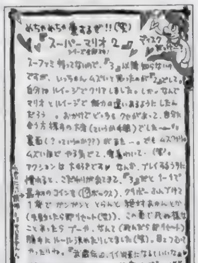
Ｔカード　最近、ちょっとおとなしめです。ただ、それはいろんなタイトルを買っていないということであって、カードを買ってないわけじゃありません。今ハマってるのは『カオスギア』！　緑、赤でデッキを組もうと思ってますが、まだちょっと必要十分な数に足りてないなぁ……。今日も買いに行こうかな。

クソゲー万才オー

『ギルティ・ギア』が売ってません。どうやら売り切れたらしいのです。それほど欲しくなかったけど、無いとなると欲しくなる……不思議。（う）

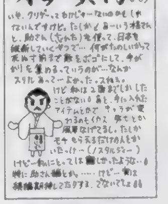
広告を見て「なんか、良さそうなギャルゲーだなぁ」と思ったら『エヴァと愉快な仲間たち』でした。まさかあれがアスカとは……気づきませんでした。私は、編集部でパソコンでみんなと対戦し、家に帰れば『スーパーリアル麻雀』シリーズと、最近ヤケに「麻雀」づいてるので、それはそれで楽しみです。それはそうと、私の行きつけのゲーセンから「スタグラⅡ」が消えました。どうやら「ストＥＸ２」が発売されたためでしょうか？　まだ２～３回しか遊んでません。熱烈に移植希望です。

何故か今は『スーパーリアル麻雀』シリーズ（とくに「ＰⅤ」）にハマっとります。先日「ＰⅦ」をプレイしたのですが、下着姿までにしかならないのがちょっともの足りず、ついつい「Ⅴ」と「Ⅱ」から「Ⅳ」までの３作が１つになったソフトを買ってしまいました。やっぱり私の中で、このシリーズナンバーワンは「Ⅴ」です。何せ登場キャラが３人ともカワイイ（１番はみづきかな……おぉ、現在とギャルの好みと違う！　歴史を感じます）。これは、このテのゲームにとっては最も重要なポイントでしょう。そういえばこのシリーズ、「スーチーパイ」と違いイカサマがないので、麻雀のヘタな私にはクリアするのが大変。まぁ、それが本物と言われればそれまでなんですが……。でもねぇ……。

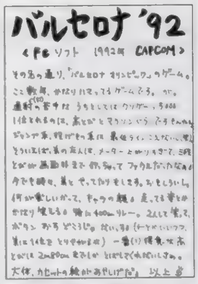


▲福井県　はせがわ皐仁さん：「２」はクリア大変でしたよね。

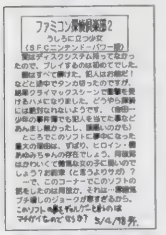
▲福岡県　リンチンチンさん：資料もらうまで判らなかったです。



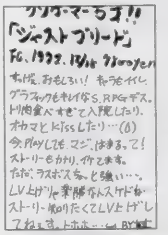
▲鹿児島県　ホクリス派さん：あの頃はこんなでしたよね。



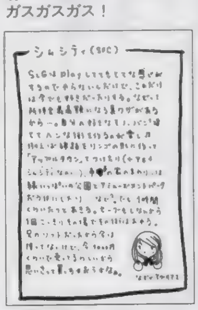
▲東京都　水咲要さん：連射は特訓しなくちゃデス。ガスガスガス！



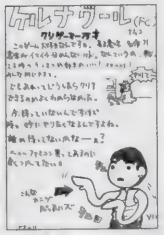
▲愛知県　富府斬撃さん：確かにギャグは寒すぎデス。



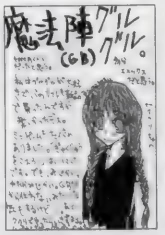
▲三重県　紅蓮さん：ムチャなＳ・ＲＰＧですよね。



▲福井県　ヨシゑさん：やりますよね。ソレが楽しかったりします。

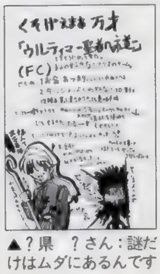


▲岐阜県　アオのりさん：格闘ＲＰＧですから。やりたいです。

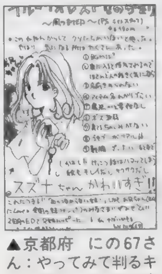


▲北海道　シャルのさん：「グルグル」はいいゲームあまり……。

▲東京都　亀屋江森さん：ＧＢとしてはまあ、イケてました。他になかったし。



▲？県　？さん：謎だけはムダにあるんですよね。



▲京都府　にの67さん：やってみて判るキャラの良さ。なのです。

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●キャンペーン情報

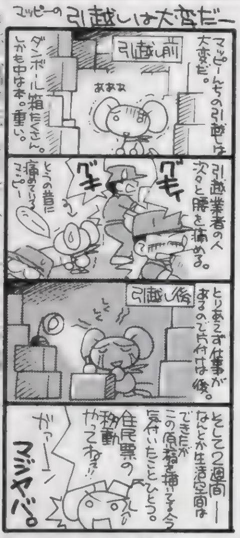
ダズから７月発売予定のＰＳ用ソフト、『レイクマスターズ２』の発売を記念して、豪華賞品が当たる「夢のルアープレゼントキャンペーン」を実施している。最優秀ルアー賞（３名）に選ばれた作品は、プロルアー・ビルダーである西岡忠司氏によって実際にルアー化され、プレゼントされるのだ！　さらに、優秀ルアー賞（30名）には、他では絶対に手に入らない、特製「ＬＭ２スケルトン・ルアー」がプレゼントされるぞ。また、ゲーム中に登場する「幻のホワイトバス」を釣り上げた人の中から抽選で「ＬＭ２」グッズが当たるキャンペーンも実施される予定なので、釣り好きの人は、こちらにもぜひ挑戦してほしい。「夢のルアープレゼントキャンペーン」の応募方法は、官製ハガキに君の考えたルアーのデザイン画（色・画材は自由）と、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上、下記あて先まで送ろう。しめ切りは平成10年９月30日（当日消印有効）

〒106－0032
東京都港区六本木７－18－23
六本木ＤＫビル４Ｆ
（株）ダズ
「ＬＭ２」デザイン係

▲季節や天候まで再現された湖でバスとの死闘が繰り広げられるのだ！

ポリタンとお姉さん、ついに表紙に！　スッゲー！　岩瀬さとみ万歳！　というワケで、表紙。良かったでしょ？　ね？　ね？　コレでまた一歩野望に近づいた！　なんて書くと前回のポリタンじゃないけど、実はあれ、かなりマジ。ポリタンとお姉さんは元々ゲーム化するために作られたキャラなのだ！　ガーン！　始めて明かされるこの事実。ＲＰＧに出演させたいなぁ。というかちゃんとストーリーもあるからメーカーさん作ってくれ。お金があれば自分で作るんだけどなぁ。Ｓ・ＲＰＧとかも。（魔）

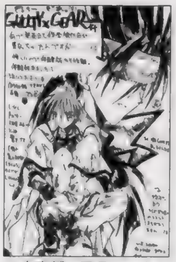
幕府が長州と薩摩を武力で制圧して、公武合体を果たしました でも、私は平和的に解決するのが目的だったため、結局バッドエンドでしたが……トホ)できる点もまた、このゲームの魅力の一つと言えましょう もちろん、2つのシナリオモード(土方歳三と坂本龍馬)でも自分なりのストーリーを演じることができます(ある程度大まかな流れは決まっていますが……) とにかく今年前期で、一押しゲームです 話は変わってTVアニメ 今はビデオも直ってすっかり、以前の優雅な(?)生活を取り戻しました。おかげでいろいろな番組を見ることができます 今秘かなマイブームは「アキハバラ電脳組」、キャラもさることながら「こどちゃ」風のスピード感のある展開がいい感じ まだ見始めて3回ぐらいですが、今後がちょっと楽しみなのです （う）

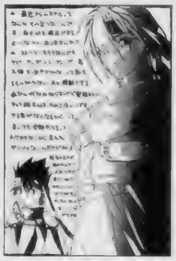


▲北海道　めたるさん：アクセスさえ早ければオススメなんですが。

▲岡山県　海津りのむさん：ついついやっちゃう不思議な魅力があります。

▲大阪府　あもっさん：不器用そうですもんねぇ。世渡り下手で。

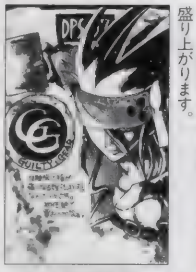

▲東京都　飛月ゆーきさん：個性的なキャラが多いですからねぇ。


▲埼玉県　十槻久也さん：長く楽しみたい度は低いですよね。確かに。

▲青森県　アメ屋ジョージさん：飽きずにレベルＵＰ！　楽しいです。

▲東京都　パー子さん：かなりいい年のハズですけど……。

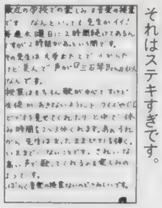
▲千葉県　和雷さん：雰囲気はいいですからねぇ。お話をどうにか。


◀愛知県　浅魔悠さん：技がつながりすぎるのがアレですが楽しいですよね。盛り上がります。

◀石川県　葉月花藤さん：レッド独り占め計画でいいんじゃないでしょうか？　まだまだ遊びたい盛りですから。

◀滋賀県　ごぢうりさん：違うんですが…どうなるでしょ？

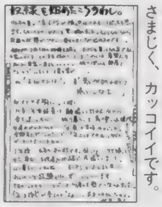
▲埼玉県　宮崎あさみさん：さあ、ココから。真剣に。

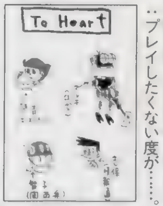

▲徳島県　RIATH・7さん：それはステキすぎです。

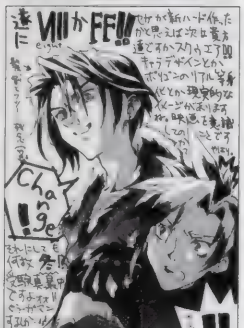
◀岩手県　伊藤勇太さん：増えないです。上手くしないと。

◀愛知県　守崎ひかげさん：ガンダムですから。外見は。

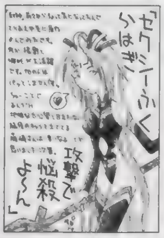
◀長野県　撓ねー太さん：滝沢入れて欲しいですよねぇ。


◀愛媛県　紫暮蒼子さん：すさまじく、カッコイイです。

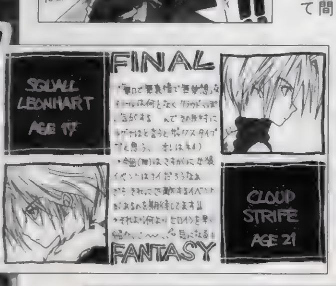

◀富山県　いわきゆーしさん：プレイしたくない度が……。


◀茨城県　みなみ流水さん：ムービーがリアルなんですよ。表情とか。風に反応してピクって眉間をしかめるとか3Dの表現技術は確実に進歩してるなって感じです。

▶宮崎県　霞月さん：黙ってるエルフの表情がステキです。からんでいかないわけですね。次回作では対戦も出来ますし、バッチリです。遊びやすくもなってますし。

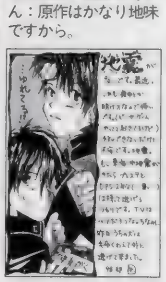

▲大阪府　雨宮五月さん：原作はかなり地味ですから。

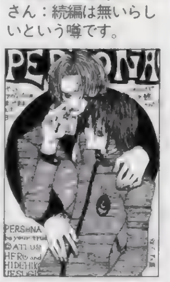
▲大阪府　高島ひろいさん：続編は無いらしいという噂です。



◀石川県　蒼万里さん：クラウドとザックスのお話。確かにコレはあるかもしれないですね。性格設定がそんな感じですし。

▲広島県　夢月まおさん：どうなんでしょう？　ソロソロ発売、近いんでしょうか？　わくわくです。


▲愛知県　牛ぎゅうさん：「双界儀」中はシャレじゃないかも。


▲青森県　アメ屋ジョージさん：もう少しでＥＤですから！

奴隷の趣味

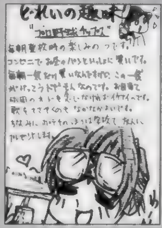
趣味はいろいろあるモノで、どうしても他人には判ってもらえないこともあったりしますが……ソコはソレ。自分さえよければＯＫなのが趣味。趣味趣味趣味いぃいぃ！　（魔）

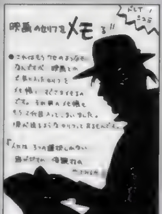
★「もう少しで無くなりそうなシャンプーとかお酒とかろうそくとかが好きです。集めてるワケじゃないんですけど、つい微笑んでしまいます。「あ～もうないなぁ～」とチャポチャポしたりして。変ですかねぇ」茨城県　グレンサーガさん：

オレは結構、何かが無くなってくると悲しい気持ちになっちゃうのでついつい捨てちゃいます。シャンプーとかちょっとしかないのってイヤじゃないです？　変？

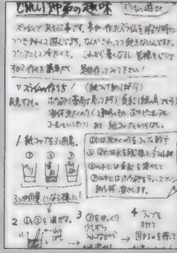
「百面相を写真に撮るのが趣味です。セルフポートレートって流行ってますけど、私のは変な顔ばかりなのでなかなか笑えます」埼玉県　コラムニストさん：

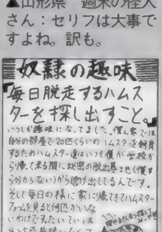
なんかいいですよね。テーマを持って写真を撮るのって。テーマがないと後で他人に見せたとき反応が悪いんですけど(笑)。子供の記録とかセルフヌード（それはそれで…だけど）見せられてもねぇ。笑えないとやっぱり。


▲広島県　このみさん：毎朝買っていくのはでしょう。

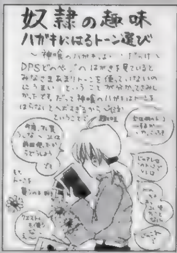


▲山形県　週末の怪人さん：セリフは大事ですよね。訳も。

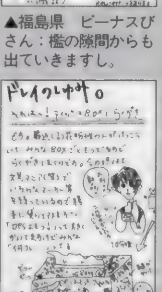

▲神奈川県　征也さん：スゴイですねぇ。どこか科学的で。

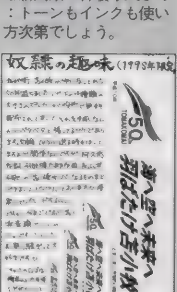


▲福島県　ビーナスぴさん：檻の隙間からも出ていきますし。



▲新潟県　神倉呼久さん：トーンもインクも使い方次第でしょう。


▲新潟県　保澄さん：読ましちゃって下さい。教師的に。


▲北海道　ころーにゃさん：こういうのは若い人が参加しないと×ですし。

どこ奴隷

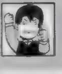
もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト

■うききゲボ：相変わらず「南総里見八犬伝」。コンビニ行くとき呼んでくれなかったからゲボ。

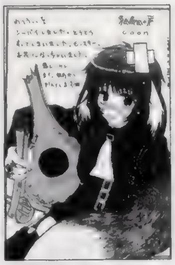
■さとちーゲボ：キミもコンビニ行くときに黙っていったからここで仕返し。まったく。

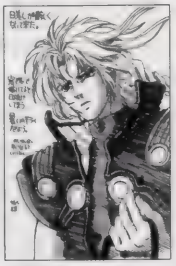
■ちくちりラビュ：皮肉を言うのが大好き。最近イロイロと忙しいので泊まってます。新居が……。


■平吉ラビュ：今回からなぜか増刊Dの人に。ライターからクラスチェンジ？　やーい新人(イジメ)。

パソコンの「維新の嵐～幕末志士伝」は期待通りの面白さで大満足。2人の主人公のうち一人が土方歳三というのもかなりゴキゲンですが、なんと言ってもプレイヤーが架空の人物となってプレイできるというのも魅力です。自分の名前を付けるもよし、お約束通りに「緋村剣心」を名乗り、人を斬りまくるもよし、いろいろな楽しみかたができます。私も自分の名前を付け、新撰組入隊を果たすべく江戸の近藤道場へ通ってました。しかし、あるとき私が道場へ行くと、そこはもう閉鎖されていたのです(トホホ)。しょうがないので、自力で京都に行き入隊しようと思ったのですがダメでした。このゲームはかなり行動がプレイヤー任せなのですが、新撰組や海援隊のような決まった組織に入れてもらうのはムリのよう……。このあたりまで自由にプレイできたらよかったのにと思います。それでも、プレイ次第では実際の歴史と違う幕末を迎えたり(私も

▲山形県　週末の怪人さん：まさに美少年。どちらかと言えばそっち系？


▲北海道　TOMYさん：吸っちゃダメですよ！外見変わりますから。



▲東京都　パー子さん：Tシャツ焼けとか、イロイロありますよね。

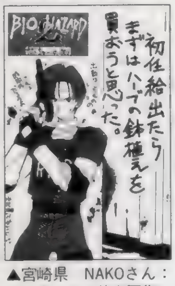
▲東京都　スティーブンさん：編集部でもあまり話題を聞きません(悲)。

▲新潟県　RATAさん：辛いですよね。ガマンも大切なのかもしれません。

◀千葉県　和雷さん：やりこむと熱いゲームです。対戦は特に

◀東京都　水都花鈴さん：まあ、ギャルゲーですから

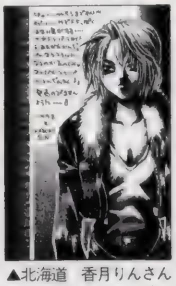
最後に奴隷！・奴隷のページの間違いを捜して下さい　見事当たった人はスゴク誉められます



▲宮崎県　NAKOさん：でも食べると体力回復のハーブはそう無いような。

▲京都府　天宮まひろさん：ボイスが気持ちいいですよね。

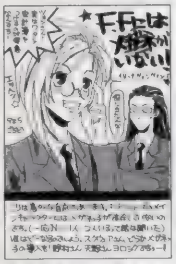
▲茨城県　小見幸子さん：どうなんでしょう？ＰＳであるんでしょうか？


▲北海道　香月りんさん：まだ判りませよ。その辺は、楽しみです。

▲岐阜県　葉月ひとみさん：雰囲気がいいですよね。カワイスギです。

◀岡山県　のぶすけさん：力持ちですよね　確かに　料理上手だし。

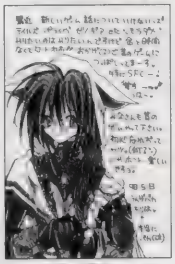
◀宮城県　カジサトコさん：アヤの様に大活躍なら！　よかったのに


▲鳥取県　ごちそうさん：きっとみんな野生児なんですよ。視力5.0。

▲東京都　神無月流風さん：楽しいですよね。オリジナルモードも○。

▲大阪府　タカハシヂュンさん：続編は出ないんでしょうかねぇ？

▲東京都　樋口真さん：ナーガの胸はもう……だそうです。


▲山口県　霧葉みしでぃあさん：昔のゲームも楽しいんですよね。

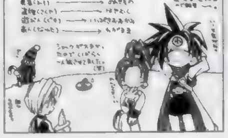
◀神奈川県　和澄さん：挑発は難しいですよね。戦いに組み込むのは。

◀岡山県　水鶏さん：もっとちょっとHでも楽しかったような　どうでしょ？

◀山口県　みりさん：作って下さい。グランプリ開催します！

◀山梨県　委員長くさん：応援団というか学ランが似合います

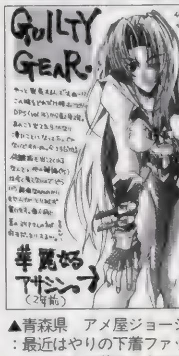
◀長野県　端稀あゆなさん：買って作って下さいね！　約束！　マニュアル作りガンバりましたから！


▶群馬県　凱天さん：SFCも良いですよね。まだアクセスないし。まだ楽しめます。ＰＳ版は……？

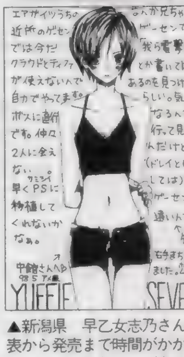
◀埼玉県　矢渡さん：判ってないと見れないイベント多いですからね。判っててもフラグ立っちゃう時あるし。

▲徳島県　浅薙柚椰さん：ファンならバッチリ楽しめますよね。普通の人ち対戦だとアクセスがキツメですが。

▲大阪府　杜蓮司さん：分かりやすい帽子よりも、パタパタ走りそうな足がチャームポイントですかねぇ？



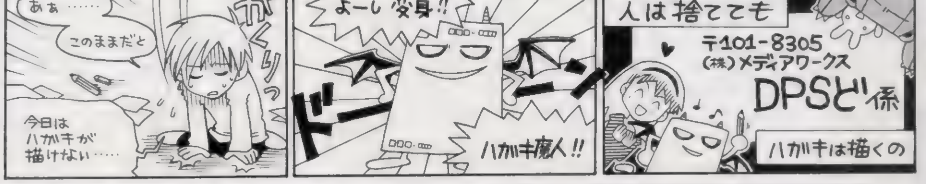
▲青森県　アメ屋ジョージさん：最近はやりの下着ファッション。ユフィは着てそうです。かなりHですけど。



▲新潟県　早乙女忘乃さん：発表から発売まで時間がかかると……いろいろなことがあるんですよねぇ。女も男も変わります。

薬をやめて！　ハガキ描き！

しかし、トレーディングカードって1枚30円くらいするのにホントに紙でできてるのねぇ。ということは自分が飽きちゃったら、即ゴミってこと？　なんて虚しくて儚くて花火のような趣味なんでしょう。で、そのトレカと似たような趣味がハガキ描き。描いて描いて描きまくっても自分の手元には原稿は残らないの。雑誌に掲載されるだけ。でもその掲載が……掲載が……メチャクチャムチャクチャうれしいの！　この喜びは描いてみないとわからないわ！　描いて！



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

郵便はがき

101-8305

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

PlayStation プレゼント
Vol.76係

〒		ここにはなにも書かないでください。
住所		
	TEL（　　　）	
氏名	男・女	生年月日　19　年（西暦）　月　日
職業		[illegible]

キリトリ線

先行予約P　読者P

希望のプレゼントの番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】 枚

【12】

【13】 本

【14】

【15】

【16】 売 本　買 本

【17】

【18】

【19】

電撃PlayStation VOL.76 読者アンケート

このページについているハガキに、P.10の先行予約プレゼントと、P.163の読者プレゼントのうちの欲しい賞品の番号と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、6月25日(当日消印有効)です。

プレゼント当選者発表(敬称略)

Vol.74

①「パラサイト・イヴ」テレカ
和泉恵美(宮城県) 角野由佳(兵庫県)
吉田寛志(鹿児島県) 福田大悟(長崎県)
長谷田典子(大阪府) 伊東隆明(静岡県)
奥山貴史(京都府) 大石法子(熊本県)

②「エフィカス　この想いを君に…」下じき
新田沙代(東京都) 吉田武春(愛知県)
岩村泰弘(兵庫県)

③「玉繭物語」クリアファイル
丸山美彩(長野県) 清武智美(沖縄県)
西岡麻衣子(岡山県)

④リアルアーケード
船林規継(北海道) 橋本幸紀(香川県)
鮫島晃一郎(鹿児島県)

⑤ジャンボカードダスW
笠原千賀子(富山県) 芳江誠(静岡県)
石田勇太(長野県) 羽山登(山口県)
北里一郎(熊本県)

⑥「みつめてナイト」トレカBOX
浜地史義(和歌山県) 小松陽介(宮崎県)
浜辺浩孝(大阪府)

⑦「みつめてナイト」クリアファイル
定和章(岡山県) 竹内雅也(岡山県)
杉本広也(奈良県) 安藤正樹(愛知県)
坂本忠文(大分県)

⑧PSソフト「コマンド&コンカー　コンプリート」
小川辰也(埼玉県) 一橋康盛(新潟県)
上田徳雄(広島県)

⑨PSソフト「かっとびチューン」
毛利和信(福井県) 大瀬古達也(三重県)
宮司幸太朗(新潟県)

⑩PSソフト「探偵神宮寺三郎　夢の終わりに」
石岡敦(北海道) 安西隆子(神奈川県)
関河孝之(長野県)

⑪PSソフト「クレイマン・クレイマン～ネバーフッドの謎～」
館さつき(愛知県) 横田宣子(徳島県)
立花翔(熊本県)

【1】今号で、よかった記事を、下の一覧から3つ選んで番号で答えてください。

①[企画]夏の2大+αRPG先行予約プレゼント②[企画]BRAVE FENCER武蔵伝③[企画]FINAL FANTASYⅧ④[企画]スターオーシャン セカンドストーリー⑤[特報]Blaze&Blade Busters⑥[特報]電撃コンストラクション　落ちゲーやろうぜ！⑦[特報]みさきアグレッシヴ！⑧[特報]センチメンタルジャーニー⑨[特報]時をかける少女⑩[特報]エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～⑪[特報]風の丘公園にて⑫[特報]Mystic Mind～揺れる想い～⑬Little Lovers SHESOGAME⑭[特報]黒い瞳のノア⑮[特報]PuchiCarat⑯[新作]メタルギア ソリッド⑰[新作]Favorite Dear⑱[新作]オーバーブラッド2⑲[新作]私立ジャスティス学園⑳[新作]いただきストーリート～ゴージャスキング～㉑[新作]ガンバアール㉒[新作]鋼仁戦記㉓[新作]テーマホスピタル㉔[新作]まじかるメディカル㉕[攻略]双界儀㉖[攻略]ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3㉗[攻略]XI[sâi]㉘[攻略]ポケットファイター㉙[攻略]ナムコアンソロジー1㉚[攻略]みつめてナイト㉛[G]ダブルキャスト㉜[G]季節を抱きしめて㉝[G]お嬢様特急㉞[G]ヒロインドリーム2㉟[G]Dancing Bladeかってに桃天使㊱[企画]SHADOW TOWER㊲[連載]DPSソフトレビューtheDEEPER㊳[連載]電撃PSコロシアム㊴[連載]4色奴隷㊵[連載]電撃プレイクエスチョン㊶[連載]ウラワザデータベース㊷[連載]ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3はじめて物語㊸[連載]電撃コラムス㊹[連載]PSの奴隷㊺[連載]新作ソフトステーション㊻[連載]NEXT WAVE？㊼[連載]電撃ランキングステーション㊽[連載]電撃NEWS STATION

【2】今号で、つまらなかった記事を、上の一覧から1つ選んで番号で答えてください。

【3】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」(p224～p225)から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【4】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている②ときどき買っている③初めて買った

【5】電撃プレイステーション76号を購入したのはどこですか？

①書店②コンビニエンスストア③ゲームショップ④キヨスク⑤その他

【6】電撃プレイステーションの表紙について、お答えください。

①今のままでよい②変えてほしい③買いづらい

【7】付録CD-ROM付き増刊号電撃PlayStationDを購入したことがありますか？　購入したことのあるものをすべて番号で答えてください。

①D(Vol.39) ②D2(Vol.48) ③D3(Vol.53) ④D4(Vol.58) ⑤D5(Vol.63) ⑥D6(Vol.68) ⑦D7(Vol.73)

【8】今後付録CD-ROMに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(p224～p225)から選んでその番号を、3つまで書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌の番号をいくつでも答えてください。

①ファミ通PS②プレイステーションマガジン③HYPERプレイステーション④THEプレイステーション⑤HYPERプレイステーションREMIX

【10】電撃プレイステーションを購入するときに、どういった点を一番重視しますか？

①表紙②独占スクープ記事③新作紹介記事④攻略記事⑤企画記事(「PSの奴隷」や特集企画など)⑥レビュー⑦別冊付録⑧ポスター⑨メモリーカードシール

【11】メモリーカードを何枚持っていますか？

【12】今までに発売されたプレイステーションのソフトで好きなものを2つまで書いてください。

【13】過去1年間に、何本のプレイステーションソフトを購入しましたか？

【14】過去1年間にソフトの貸し借りをしましたか

①1本②2～4本③5～9本④10本以上⑤したことがない

【15】過去1年間に、プレイステーションのソフトを売ったり、中古のソフトを買ったりしたことはありますか？

①売ったことはあるが、買ったことはない②売ったことはないが、買ったことはある③売ったことも、買ったこともある④売ったことも、買ったこともない

【16】【15】の質問で④以外の答えを選んだ方は、答えてください。売ったソフトの本数と、買った中古ソフトの本数は、それぞれ何本程度ですか？

【17】プレイステーション本体を持っている人は答えてください。プレイステーション本体を購入するきっかけになったソフトは何ですか？

【18】あなたは、自分のことをどの程度のプレイステーションユーザーだと思いますか？

①マニア②ヘヴィユーザー③普通のユーザー④ライトユーザー⑤その他

【19】電撃プレイステーション76号への意見・感想を書いてください。

※P.10の先行予約プレゼントと、P.163の読者プレゼントは、両方同時に応募できますが、当選するのはそのどちらかとなります。先行予約プレゼントで欲しい賞品の番号はハガキの先行予約Pの欄に、読者プレゼントで欲しい賞品の番号はハガキの読者Pの欄に記入してください。

電撃PlayStation 76号の読者に贈る 読者プレゼント Vol.76

ジャレコ"サイン入り"プレミアムグッズ（提供 ジャレコ）

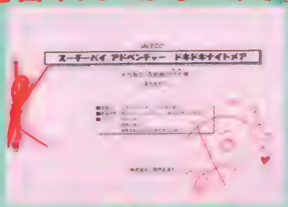
◀それぞれのグッズには音楽担当の高橋幸宏氏の直筆サインが入っているぞ！

1 『Tから始まる物語』スタッフジャンパー

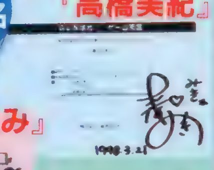
各1名

2 『Tから始まる物語』ポスター

注目！

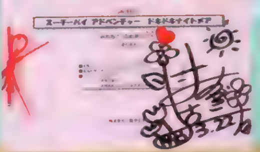


3 台本A・『かないみか』



4 台本B・『高橋美紀』

各1名



5 台本C・『こおろぎさとみ』

◀▲ファンには垂涎ものの、声優さんサイン入り台本。

『クレイマン・クレイマン〜ネバーフッドの謎〜』グッズ（提供：リバーヒルソフト）

6 クレイマンキーホルダー作成キット

10名

◀トースターを使えば、誰にでも簡単にオリジナルキーホルダーが作れる作成キット。

さらに

◀さらに各当選者にはクレイマンのメモリーカードシールセットも付いてくるぞ。専用のMCに貼って使用してね！

7 クレイマンTシャツ

5名

▶道ゆく人も思わず振り向く特製Tシャツだ！

8 バブルン貯金箱

10名

▶バブルンを形取った可愛い貯金箱。どんどん小銭を食べさせて貯蓄に励もう。（提供：タイトー）

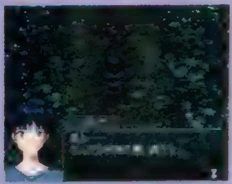
9 『キッチンぱにっく』定規

5名

▲奥様にもオススメのコミカルＡＣＴ「キッチンぱにっく」の特製定規。絵柄がカワイイぞ！（提供：パンサーソフトウェア）

各3名 PSソフト

長雨のうっとうしさを吹き飛ばす快作がズラリ。まだ買っていないキミはこのチャンスを逃すな!!

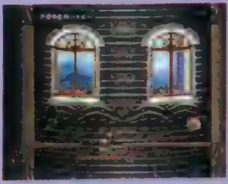


10 Nightmare Project <YAKATA>

▲人気小説家・綾辻行人氏がシナリオ担当のホラーRPG。（提供：アスク）

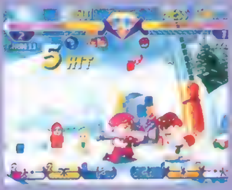
11 マリーのアトリエPlus 〜ザールブルグの錬金術士〜

▲追加イベントがうれしい、人気RPGのリメイク版だ。（提供：ガスト）



12 ナムコアンソロジー1

▲ナムコの名作4本を集めたアンソロジー。ファミコン世代には涙モノのラインナップ。（提供：ナムコ）



13 ポケットファイター

▲カプコンの人気キャラたちがユカイに闘う格闘ACT。カワイイ仕草は必見だぞ。（提供：カプコン）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.79(7月10日発売)で発表します。なお、アンケート回答の内容は当落・選考に関係ありません。正確にご記入ください。

電撃文庫 5周年

6月の新刊 好評発売中!

電撃G's（ジーズ）文庫

それは運命の出逢い…? 旅先で育まれる青春のメモリアル。

お嬢様特急（エクスプレス）①

花田十輝　イラスト／柳沢まさひで ほか　定価:本体510円+税

あかほりさとる企画の恋愛アドベンチャーゲームをノベライズ!
さとみ、愛、小麦、エレナの恋と旅の行方は……!?

◆7/9同時発売! プレイステーション版&セガサターン版ソフト

ドラマチック恋愛アドベンチャーゲーム　お嬢様特急（エクスプレス）　希望小売価格:6,800円(税別)（発売／メディアワークス）

◆ラジオドラマ放送中!

電撃大賞～お嬢様特急（エクスプレス）～　パーソナリティ:岩永哲哉・長沢美樹

(文化放送 毎週土曜日26:00~26:30 ラジオ大阪 毎週日曜日26:00~26:30)

全世界の猫耳少女ファンに贈るほのぼの純情ストーリー♥

ひざの上の同居人（パートナー）
～Kitty on your lap～

紺野たくみ
カバー・本文イラスト／都築和彦
定価:本体510円+税

イラスト／☆よしみる(E.G.コンバット)

電撃文庫

『電撃王』で連載された大人気リプレイ。読者投稿のキャラクターたちも大活躍!

RPGリプレイ
傭兵伝説クリスタニア〈下〉

水野　良とグループSNE　イラスト／末弥　純　定価:本体530円+税

E.G.コンバット

原作・イラスト／☆よしみる　著／秋山瑞人
定価:本体570円+税

サイコドール〈下〉

著／堀慎二郎　原案／牧野 円　イラスト／松川健一
定価:本体600円+税

『電撃ゲーム小説大賞』出身の次世代作家が放つ!

イラスト／さとやす(TENKY) 風水街都 香港〈上〉

ベルリン、ロンドンに続く都市シリーズ最新作。野望うずまく香港の未来とは!?

都市シリーズ
風水街都　香港〈上〉

川上　稔（第3回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞作家）
イラスト／さとやす(TENKY)
定価:本体570円+税

そして《聖地》が動き出した……。土門弘幸が贈る近未来バトル最新刊!

セブンス・ヘヴン③ 竜と人

土門弘幸（第1回電撃ゲーム小説大賞〈大賞〉受賞作家）
イラスト／藤本秀明　定価:本体550円+税

©Seven Bright・あかほりさとる事務所・メディアワークス　©1998 KANEKO、アストロビジョン、CULTURE PUBLISHERS All rights reserved.

※定価は本体価格に消費税が別に加算されます。

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社

お問い合わせ▶03-5280-7550(主婦の友社特販部)
内容に関するご質問▶03-5281-5207(メディアワークス電撃文庫編集部)
メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

電撃PlayStation-G
熱烈歓迎超高級美少女系電脳遊技最新情報満載特集頁
ダブルキャスト
季節を抱きしめて
お嬢様特急
ヒロインドリーム2
かってに桃天使！
イラスト／伊藤勇太

今回の主人公はこいつ⇒

今回は「やるドラ」シリーズのもう1つの魅力である、シナリオの多面性を大研究。ただ見るだけのデジタルコミックとは違うゲームとしての完成度の高さに注目だ！

ダブルキャスト
Double Cast

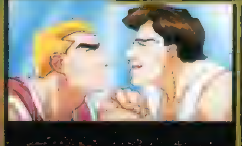
ダブルキャスト

6/25 AVG ▶¥4,800（CD2枚組） ▶SCEI ▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

人の数だけドラマあり…番外編に隠された二村の過去とは？

◀美月にあまり構いすぎると、今回のシナリオは見られない。

▶本編では影の薄い存在だった二村だが、今回のシナリオではバリバリの主役。


◀ほかの登場人物にも、このような番外編的なシナリオがあるのだろうか？

このゲームには、グッド・ノーマル・バッドの3種類のエンディングが、合計27も用意されている。しかも、75号でも少し解説したように、そのシナリオやエンディングの中には、「記憶を失った少女・美月の秘密」という基本シナリオから大きく外れてしまう、いわば番外編が展開する場合もあるのだ。今回は、その中から主人公の親友（？）にして映研のカメラマン、二村が主役となるシナリオを紹介。ちなみにこのシナリオは、途中までは通常のシナリオと同様に展開する。初めてこのゲームの記事を読むキミは、“今までのお話”であらすじを理解しておこう。

●今までのお話●

ふとしたことから、記憶喪失の少女・美月と出会い、一緒に暮らすようになった主人公。自分が所属する映研の女優に美月を推薦し、彼女を主演にして、映画の撮影を開始する。順風満帆と思われた美月との生活。だが、ある日……美月と2人で出かけた帰り、彼女はオートバイにひかれそうになる。美月は「自分を狙っていた」と言い、その事件をきっかけに彼女の周りに不審な影がうごめき始めた。そして美月もまた、自分自身の存在について、疑問を持つようになる。

そんな不安をよそに撮影は続き、映研一行はクライマックスシーンの撮影のため、女部長・遙の別荘へ撮影旅行に出かけることになる……

▲記憶を失った美月との出会いが、すべての始まりだった

一行は一路ロケ先の島へ…

発覚！シナリオの裏に存在する

 (C)1998 Sony Computer Entertainment Inc.

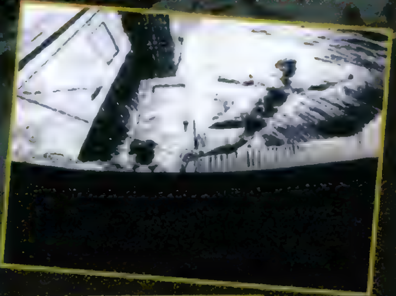
映研伝説のシナリオと、15年前に起きた事件の真相との関係

眠れぬ夜…二村が語る一遍の"昔話"

島での撮影は、急きょ主演男優代理となった主人公のギコチない演技を交えつつ、なんとかその日の撮影を終了する。が、撮影の直後、別荘の入り口で寝転ぶ主人公に、上から落ちてきた植木鉢が直撃、昏倒してしまう。

そして、その夜……ベッドで意識を取り戻した主人公は、ずっと眠っていた反動で再び寝付くことができない。そこで、隣に眠っていた二村を起こし、話相手になってもらうことにするのだが……

二村が不意に話し出したのは、映研伝説のシナリオ「かこひめの寝屋」にまつわる話。実は、心中したと言われているカメラマンと女優は、撮影を見学に来ていた1人の少年のイタズラのために誤って命を落としたのだ、と二村は語るのだった。



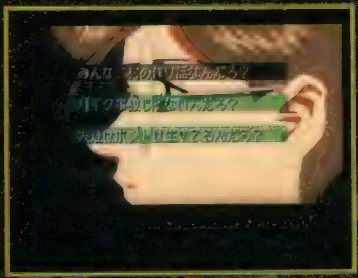
▲謎だらけの15年前の事件に、メスが入る

◀なぜ、二村は真相を知っているのだろうか？

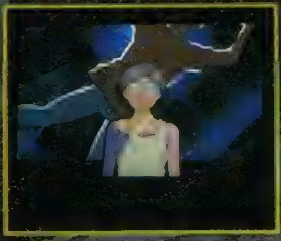
◀▲衝撃的な話にがく然とする主人公。そのとき口に出た言葉は……。

真実か否か……すべては闇の中に

女優が屋上から飛び降りるという、「かこひめの寝屋」のラストシーン。女優はもちろん命綱は付けていたが、見学の少年が、イタズラ心からその命綱をほどいてしまう。そして撮影開始の声とともに、女優は宙に舞う。何者かが近付いてくる足音を感じながら、少年は「怒られたくない」一心で、屋上の入り口にロープで罠を張る。やがて、屋上に駆けつけたカメラマンは、そのロープでバランスを崩し…女優と同じ運命をたどる。そのときの様子を克明に語る二村。だが、主人公の「ウソなんだろ？」という問いかけに、あっさり認めてしまう。すべては二村の作り話だったのだ……。悪趣味な冗談を聞いて、かえって眠れなくなったという主人公に、二村は1本のフィルムを見せる。それは「かこひめの寝屋」のラストシーン。そこに映っていたのは!?

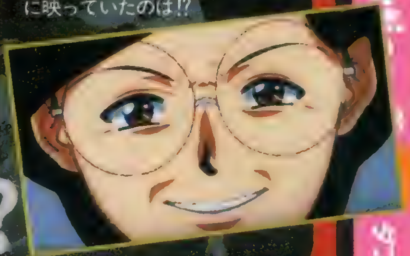


▲すべては主人公を驚かすための二村の狂言だったのか？　それにしても克明すぎる…



▶そして、二村が見せる一本の映像。そこには何が？

ふ、二村…!?



DOUBLE CAST -ChapterXXX- 二村の告白

さらに別の展開を求めるキミは…

ほかにも、本編とは違う展開はたくさん用意されている。例えば、出会いのシーンで美月を邪険にすると怒って帰ってしまう、なんてこともあるのだ。バッドエンドもすべて極めてこそ、真の「やるドラ」通と言えるぞ。

▲不安がる彼女に、厳しい言葉は禁物だぞ。

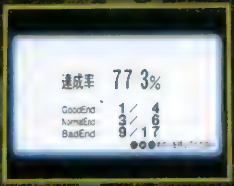
◀記憶を失った美月に、霊媒や病院へ行くように提案するが……

◀嫌がることを言い続ければ、当然の結果かな

コラム　達成率に隠された秘密

●達成率を高めるとこ〜んなにイイことが

達成率をある割合まであげ、かつ特定のエンディングを見ることで、CGギャラリーが見られる「おまけモード」が出現するのだ！　どの条件で出現するかは、今後の攻略編で詳しくお伝えしよう!!



◀この程度の達成率では、まだまだ登場しませんよ。

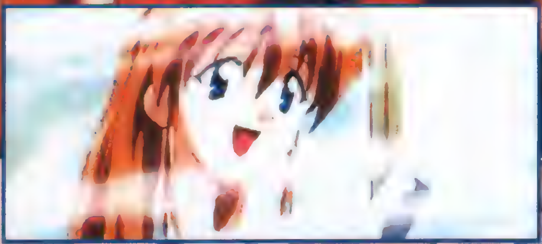
●そのほかにもこんなことが…

以前にも説明したが、達成率を高めればストーリーが変化したり、ある程度進行した状態からゲームを開始することもできるようになる。やりこむほどに違う展開を見せる……それが「やるドラ」なのだ。

…もう1つの『ダブルキャスト』

季節を抱きしめて™

ドラマチックな恋がキミを待っています……



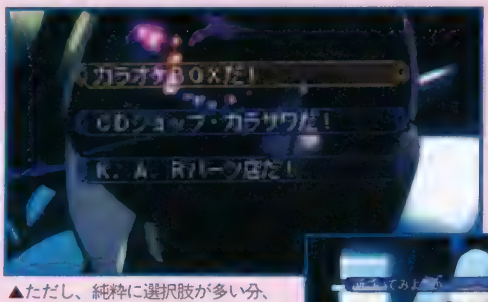
季節を抱きしめて

7月 AVG	▶¥4,800（CD2枚組） ▶SCEI
	▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

桜の木の伝説と記憶をなくした少女… 2つのキーワードが混ざりあい展開するこのAVGの魅力を、今回は1つのエピソードをピックアップしながら紹介しよう！

インタラクティブ性をアップしたシステムにも注目しよう

途中に現れる選択肢を選びながら、ストーリーを進めていくという、「やるドラ」の基本コンセプト通りに作られた本作。だが、『ダブルキャスト』に比べると、行動選択の頻度が非常に高い。つまり、よりプレイヤーの意志を反映した展開が可能になっているのだ。



▲ただし、純粋に選択肢が多い分、難易度も高くなったと考えていい。

▲常に慎重に行動しないと、1歩先にはバッドエンドが待っているかも？

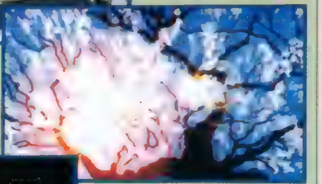
◀でも、こんなうれしいシーンが見れるのも、自由度が増えた何よりの証拠。

桜の木の下で出会った2人は…

KISETSU WO DAKISHIMETE

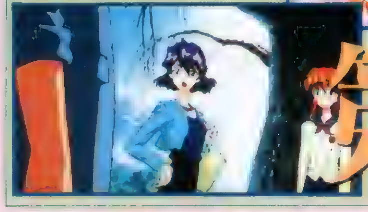
▼制服から見ると大学の生徒とは思えないが……。

ある日、主人公は学内にある桜の老木の下に、1人の少女が倒れているのを見つける。だが、助け起こしたその少女は、すべての記憶を失っていたのだった……。



▶この桜の下で出会う男女は、悲恋をするという伝説がある。

▼少女を気にかける主人公に、ガールフレンドのトモコは嫉妬。



第1章

 © 1998 Sony Computer Entertainment Inc.

数あるシナリオの中から1エピソードをピックアップ

『季節～』のエンディングパターンは、27通りも存在する。ここでは、その1パターンを紹介。また、注意すべきポイントについても説明してみた。『季節～』を知るための手助けになればと思う。

夜の繁華街で麻由と再会！

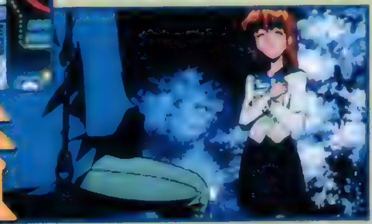
KISETSU WO DAKISHIMETE

記憶を失っていると聞いてほっとけない主人公は、別れ際に自分の連絡先をその少女に渡す。そしてその夜、主人公のバイト先に1本の電話が入る…。そして2人は、夜の街で再び出会うのだった。

▲主人公はバイト先で、初恋の人にそっくりな昼間の少女のことを思い出す……。

▶ネオンが輝く街で、2人は再会する…。

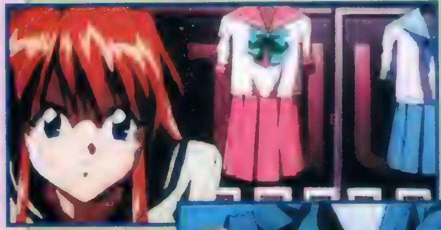
第2章



▲記憶のない彼女は、自分を「麻由」と名付ける。

2人で記憶探しを始めるが…

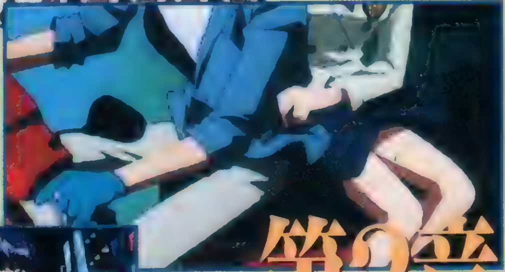
KISETSU WO DAKISHIMETE

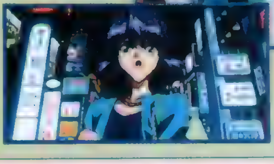


麻由の制服を手掛かりに記憶探しをする2人だが、成果は今ひとつ。そんな2人の前にトモコが現れ、嫉妬のためか、麻由に雑言を浴びせる。主人公は勢いでトモコを殴ってしまうが…。

▶スクーターに2人乗り。どうやら、原付ではないようだ。

▲制服といえばブルラショップ……本気？





◀まさに、浮気現場を押さえられた気分？

第3章

そして、約束の日…

KISETSU WO DAKISHIMETE

あの日以来、麻由とも会えず、トモコも怒ったまま口を聞いてくれない。何とかせねば、と考えた主人公は、自分がバイトをしているタウン誌の誌面を使って、麻由に呼びかようと試みる。そして、約束の日……。待ち合わせ場所には誰も現れず、空しい時間だけが過ぎていく……。

▲主人公は、タウン誌の占いのページを担当しているのだ。

▼店内に麻由の姿は見当たらない……もしかして、フラれた？

▲待ち合わせの喫茶店……彼女は来るだろうか？

終章

さらに別の展開を求めるキミは…

どこで選択を間違えたのか？

麻由は、かなり自分を信頼していたはず。では、なぜ来なかったのか？　自分がトモコとの仲を裂く存在だと思ったからだろうか？

▲やはり、トモコを殴ったのがマズかったか……？

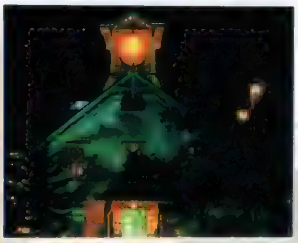
◀うまく進めば、麻由と同棲なんて未来もあったのに（悲）。

煩悩はひかえめに…

また、気を付けなくてはいけない罠が、「サービスシーン」系のシナリオ。調子にノっていると、あっという間にバッドエンド、なんて場合もあるぞ。

▲▶主人公のトモコとの思い出の回想シーン。やがて、それが妄想となって……合掌。

Welcome To VEGA



ご乗車ありがとうございます!

お嬢様特急 エクスプレス

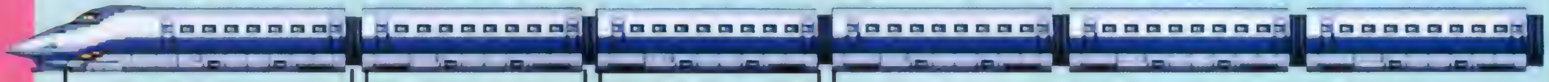
いよいよ発売まで1カ月を切った、ファン期待の『お嬢様特急』。今回は、ヴェガの車内で働く5人のサブキャラ+αを紹介していくぞ。

お嬢様特急	
7/9 AVG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶メディアワークス
	▶MC(1ブロック)/AC(DS対応)

特急ヴェガの車内をご案内

北は北海道から南は九州まで、15日間かけて日本を縦断する超特急ヴェガ。その車内には、お客様が安全に楽しく旅が続けられるように万全の設備が整っています。先頭車両から順に動力車、寝台車、売店、客車、食堂車、娯楽車、そして最後尾は展望車となっております。何か困ったことがありましたら、各車両の従業員にお問い合わせ下さい。

◀この移動画面で行きたい車両を指定すれば、簡単に移動することができるぞ。

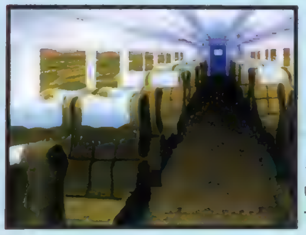


動力室 ヴェガの動力機械と共に、車掌室がある。ノックを忘れずに!

寝台車 乗車しているお客の個室がある車両だ。

売店 販売員が、ガイドブックなどを販売している。

客車1〜4 売店から後ろ4車両は、座席が並ぶ客車になっている。車両によって座席の色が異なっているので、車両番号と座席の色を覚えておくと迷わずに済むぞ。



◀各車両は、常に清潔に保たれているので、快適な旅がエンジョイできるのだ。さすがはヴェガ。

食堂車 ヴェガ自慢の料理が楽しめる食堂車。

娯楽車 長旅の息抜きにミニゲームがプレイできる。

展望車 全面ガラス張りのゴージャスなラウンジになっている展望車。

© Seven Bright・あかほりさとる事務所・メディアワークス

ヴェガ車掌室

困ったときには車掌さんに聞け!!

先頭の動力車には、ヴェガの責任者がいる車掌室がある。ここには車内でも評判の美人車掌、美弥澪さんが待機していて、お客様の質問に答えたり、車内を見回ってトラブルの解決やサポートをしてくれる。清楚な彼女に魅せられて、用事もないのに車掌室を訪れる人も少なくないとか……。

▶車掌室で澪さんに会えれば、女の子の居場所を教えてくれるぞ。

▲車掌はお客様の安全を常に考え、車両を巡回しながらトラブルを解決しているのだ。

▲容姿端麗・才色兼備な車掌さん。常に落ち着いている女性だ。

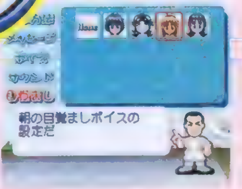
ヴェガ娯楽車

24時間営業! メダルゲームで息抜き

スロット、ポーカー、ブラックジャック、ダービーと4種類のメダルゲームが設置されている娯楽車。クラシックでアダルトな雰囲気のゲームが、旅の息抜きにひと役買ってくれる。メダルを貯めれば、キャラクターの顔がプリントされた目覚まし時計と交換することも。全種類ゲットしよう!!

▶4種類のメダルゲームを、いつでも遊ぶことができる。

◀アラームを設定しておけば、メッセージで起こしてくれる。



▶ミニゲームでメダルを貯めれば、目覚まし時計と交換してくれるのだ。

▲娯楽車のコンパニオンとして乗車している。じつはグラマーな女性。

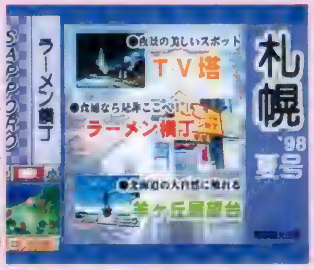
みらいのおへや♡

みらいで～す。ここでは『お嬢』の関連情報をお届けするよ！ ●全国のアニメイト各店（37店舗）では、現在「セル画展」を実施中！予約キャンペーンも行われており、抽選で素敵なプレゼントが当たることも。詳しくはアニメイト（03-3957-1234）まで。

ヴェガ車内売店

ガイドブックと女の子情報なら売店まで

ヴェガが停車する各都市のガイドブックを取り扱っている売店。旅のお供のガイドを購入すれば、次の停車駅の観光地をチェックすることができる。また、ここの売店員は乗車している女の子についての情報を把握していて、彼女に尋ねれば、現在どの子が一番好意をもっているのか教えてくれる。



▶このようなガイドブックの販売を行っているのだ。

▲現在、一番仲良しの女の子の名前を教えてくれるんだ。ちひろさんとも仲良くなりたい！

▲計算が苦手なのに店員をしている彼女。ヴェガ車内のマスコット的存在だ。

ヴェガ食堂車

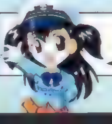
充実のメニューで満足

車窓を眺めながら食事ができる、オシャレに飾られた車両。パスタからカニ御膳など、軽いモノからゴージャスな食事まで楽しむことができる。

▶食堂車では、ほかの子と出会うことが多い！

▲見た目とは裏腹にしっかりものの彼女。

▲逆に彼女はおっちょこちょい。いつも怒られている



みらいのおへや♡

●ソフト発売直後に、ソフマップでイベントを開催予定！ 7月11日は東京・秋葉原、12日は大阪・日本橋のソフマップに、作家・あかほり氏や声優さんが来るよ。特典付き予約キャンペーンも開始予定なので、近所の人は事前に通って情報をチェック!!

ウワサのアルバイター

津山菜々子
NANAKO

アルバイトとして、食堂車と車内販売の仕事をしながらヴェガで旅を続ける菜々子。料理の勉強と新しい味を探すのが、彼女の旅の目的だ。

▲メインキャラの菜々子は、ヴェガでバイトをしているのだ。

エッ!『お嬢様特急』がコナミから発売!?

この夏発売の『お嬢様特急』グッズを大プレゼント

この夏コナミから、『お嬢様特急』の関連グッズが発売されることが決定したぞ。今回は発売を記念して、特別に各グッズを読者のみんなに抽選でプレゼント！ 必要事項を明記の上、欄外のあて先まで。

マウスパッド
5名

イラストがプリントされた、2種類のマウスパッド。サイズは縦215×横195ミリと、大きめな作り。価格は、¥1,500（税別）、7月23日発売。これでキミのパソコンライフも快適に。

プレミアムコレクション
3名

千歳さとみ、山口星奈、北上緑の3人のピンズ付きゴールドエッチングテレカ。価格は、各¥2,800（税込）で7月23日発売。A

ポスター
5名

縦841×横594ミリのA1サイズのポスター。種類はこの2タイプで、価格は¥1,200（税別）となかなかお買い得。2枚とも欲しいね。7月23日発売。C

クリアファイルセット
5名

千歳さとみ、飯山みらい、岩泉風音、七尾つばさ、山口星奈、3人の集合、の6枚をセットにしたファイルセット。価格は¥1,500（税別）、7月23日発売。D

コレクションファイル
5名

カードを完全収録できる特製ファイル。スペシャルカード付きで、価格は¥2,500（税別）7月31日発売。

コレクションカード Box & Pack
5名

10枚入りのパックと、15パック入りのボックスの2パターン。価格はパックが¥300、ボックスが¥4,500。ともに税別で7月31日発売。

●プレゼントに応募する人は、ハガキに欲しい商品の記号（Aはキャラ名も記入）と住所・氏名・年齢・電話番号を明記の上、〒101-8305 ㈱メディアワークス 電撃PlayStation「お嬢様！」係まで。7月9日の消印有効です。発表は今後の「お嬢」ページで

ヒロインドリーム2

発売直前！ ゲームシステムを徹底チェック!!

いよいよ発売まであとわずかと迫った『ヒロインドリーム2』。今回は、ゲームシステムのおさらいとして、育成の基本となるポイントを紹介していこう。さらに、育成でもっとも重要となる「スペシャリスト」と「マップ移動」のコマンドに関して、詳しく掘り下げて解説していくぞ。しっかり頭に入れて、来るべき発売に備えよう！

ヒロインドリーム2

6.25 育成SLG	▶¥6,800 ▶マップジャパン ▶MC(1ブロック)

メインコマンド解説

ゲームは週に1回、このメイン画面でコマンドを選択していくことで進行する。ここでは、そのコマンド内容を解説しよう。

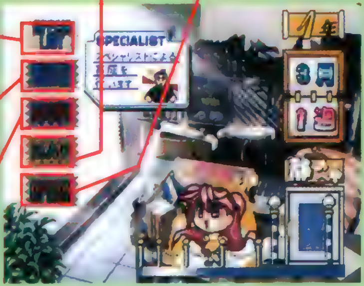
スペシャリスト [illegible]

ステータス [illegible]点での静の気分や、感情も表示される[illegible]

オーディション オーディションがある場合のみ表示される。ただし、毎月1週目と3週目にしか選択できない

マップ移動 [illegible]

オプション [illegible]



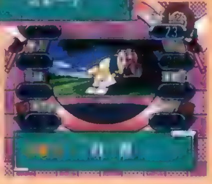
育成の基本

静を立派なヒロインに育てるためには、ただスペシャリストを派遣しているだけではダメ。ディレクターとしてしなければならないことは沢山あるのだ。ここでは、そんな育成で重要になるポイントをチェック!!

◆スペシャリストでパラメータアップ

週に1回、スペシャリストを派遣して静のパラメータをアップさせる。育成は派遣するスペシャリストと、「スパルタ」や「個性尊重」などといった育成方針を選択するだけでOK。選んだスペシャリストと育成方針の組み合わせにより、各種パラメータが上下する。ただし、あまり鍛えてばかりいると、ストレスが溜まって病気になったり、怪我をしてしまうこともある。たまには休ませてあげることも必要だぞ。

◀育成中はSDキャラのアニメーションが楽しめる。



▶3週に1度は自習でストレスを解消させよう。

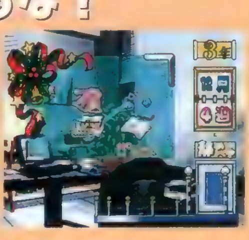
◆マップ移動で女の子たちと交流

週に1回行えるマップ移動で女の子やライバルディレクターたちと出会い、交流を深めていく。また、状況によっては様々なイベントが発生する。こうしたイベントをできるだけ見ておくことも、ハッピーエンドを迎えるうえで非常に重要。さらに、マップ上ではアイテムを拾ったり、ミニゲームを楽しんだりすることも可能だ。

◆オーディションを受けて評価アップ

静の育成中、オーディションの通知が舞い込むことがある。パラメータに自信があるなら挑戦だ。見事合格して仕事につければ静の評価もアップ。さらに高度なオーディションの話が来るようになるぞ。ちなみに、オーディションの通知直後ではまず受からない。しばらく必要パラメータを鍛えてから挑戦だ。

◆ご機嫌取りも忘れるな！



イベントなどでプレゼントアイテムを入手した場合、静にプレゼントをすることが可能。プレゼントを贈ると、パラメータだけでなく感情度も大幅にアップするので、出し惜しみしないでバンバン贈ろう。また、クリスマスやバースデーなどの特別な日は、確実にプレゼントを贈るように！

◆月一会議でライバルのチェック!!

毎月1回、月初めにはディレクター同士で報告会議が開かれる。ここでライバル候補生たちのパラメータをしっかりチェック。また、プロジェクトリーダーの演信が静の評価をしてくれるので、よく聞いて参考にしよう。なお、会議内容は見ないで飛ばすこともできるが、できるだけこまめにチェックしておきたい。

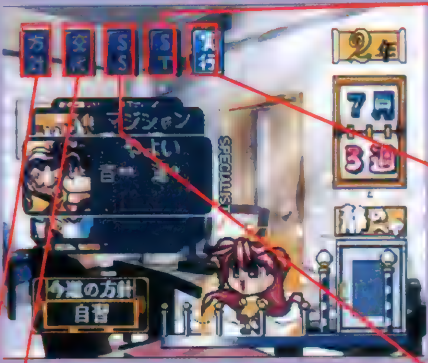
 ©MAP JAPAN CO.,LTD.

2つの重要コマンドを徹底解剖

攻略に欠かせない2つのコマンドを徹底チェック。しっかり理解しておこう！

スペシャリスト
【すべての基本となるコマンド】

ゲームの基本となるコマンドがこのスペシャリスト。基本的に、このスペシャリストコマンドを実行することでゲームが進行していくことになる。仕事や夏休みなどでスペシャリストの派遣ができないときは、「GO」というコマンドに切り替わる。また静に何もさせたくないときや、休ませたいときは、教育方針を「自習」にすればOKだ。



ST いつでもステータス参照

スペシャリストコマンドの中からも、静のステータス画面を参照できる。わざわざメイン画面に戻る必要はない。

「実行」でスケジュールを消化

5人の待機スペシャリストの中から選んだ1人が、育成方針に従ってスケジュールを実行する。なお、方針が自習のときでも、付き添う（監視？）スペシャリストを選ぶ必要があるのだ。

方針 もっとも重要なのがコレ！

教育方針の選択を行うアイコン。英才教育の「スパルタ」、静のやりたいことをさせる「個性尊重」、とにかく色々試す「色々」、得意分野を伸ばす「能力主義」、欠点を補う「バランス」、ストレスを解消する「自習」の6つの中から選択する。

▶方針はこまめに変えていこう。

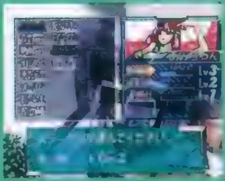
交代 いつでも交代可能

派遣できるスペシャリストは5人まで待機させておける。残りは予備となるが、このコマンドで予備のスペシャリストと待機スペシャリストを交代できる。前作と違い、いつでも交代OKだが、交代するごとに静の感情度が下がってしまうので注意。

▶スペシャリストの交代は控えめに。

SS アイテムでスペシャリスト強化

マップ上で拾ったSSアイテムをスペシャリストに装備する。SSアイテムには、パラメータ上昇率を上げたり、ストレス上昇率を下げたりと便利なものが多いので、できるだけ多く集めたい。また、前作と違ってスペシャリスト自身も経験を積むと成長する。



▲どれだけアイテムを集められるかが鍵となる。

マップ移動
【多くのイベントを発生させよう！】

マップ移動では、実際にマップを歩き回っていろんなキャラクターとの交流を図ることになる。なお、1度マップ上で誰かと会うと、その週ではもうマップ移動を行えない。しかし日付は変わらないので、同じ週にスペシャリストコマンドを実行できる。

▲自由に歩き回って、好きなキャラと出会おう。
◀場所の選択。どこに誰がいるか一目で分かる。

行きたい場所に一発移動も可能

歩き回るのが面倒なら、マップ上でセレクトボタンを押せば、行きたい場所へ一発移動が可能。ただし、マップに落ちているアイテムを見逃す場合があるので注意しよう。

▲キャラのいる場所も、一目で分かるのだ。

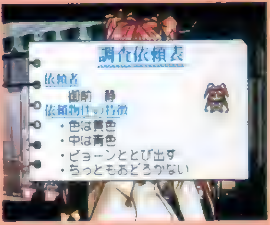
マップ上ではこんな事が！

イベント

キャラに出会うと、条件によってイベントが発生する場合も。前作同様その数は半端ではないので、1度のプレイで全部見ることは不可能だ。イベントによっては、特定のパラメータがアップする場合もあるぞ。

調査の依頼

出会ったキャラから捜し物を頼まれる。マップ上を歩き回り、見事頼まれた物を届けると、そのキャラとの友好度がアップ。女の子のみならず、ライバルディレクターとの友好度も上げておくと、いいことあるかも……!?

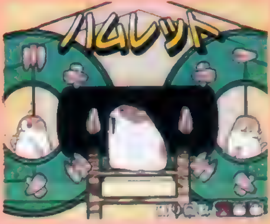


アイテム発見

様々な条件により、マップ上にSSアイテムが発生する場合がある。マップ上にキラキラ光っている物があれば、それがSSアイテムだ。しっかり集めよう。集めたSSアイテムは、次回のプレイでも継承されるのだ!!

ミニゲーム

マップ上でゲームセンターに入るとミニゲームを行える。ルールは簡単、左右のひまわりのタネの数を合わせるルーレットだ。1度のマップ移動で3回チャレンジでき、成功すればプレゼントアイテムをゲットできるぞ。



かってに桃天使！

Dancing Blade

コナミ初のインタラクティブアニメ登場

豪華スタッフ、豪華声優陣によるインタラクティブアニメがコナミから登場する。かつてないほどのボリュームで贈るこの作品は、高画質のデジタルアニメ技術をふんだんに使いクオリティもバッチリ！科学と魔法が同居する和風の異世界での桃姫たちの活動に、乞うご期待!!

Dancing Blade
かってに桃天使！

8 27（予） ▶¥5,800（CD3枚組） ▶コナミ
AVG ▶MC（ブロック数未定）

©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. CHARACTER©KONAMI, 京都ア

Peach（ピーチピチ）CHECK：1 桃太郎をモチーフにした物語＆キャラクター

この「かってに桃天使！」は剣と魔法と科学の混在した世界のお話。おとぎ話の「桃太郎」をモチーフにしており、登場人物もそれらしい面々が登場する。でも、メインのメンバーの多くは魅力たっぷりの女の子たちばかりなのでご安心を。今回は、メインの登場人物たちと、このゲームのお話をざっと紹介。「かってに桃天使！」の魅力を大紹介だ!!

桃姫

キジメ

（CV：ならはしみき）

おいぬ

主人公

猿吉

日本のようで日本でない、過去のようでも未来のようでもある、江戸時代風のどこかの世界の「平聖」と呼ばれる時代が「かってに桃天使！」の舞台。剣と魔法と科学の存在するこの時代、1人の女の子が、世界を救う冒険の旅に出る。

桃姫は、ある日、神刀・白桃丸を手に入れたことにより、自分が桃から生まれたという事実を知り、自分の出生の謎について思い悩む。そんなとき、ナヨタケと呼ばれる、自分と同じような出生の境遇を持つ少女のウワサを聞いた桃姫は、一縷の望みを抱き、彼女に会いに行くことを決意する。主人公（プレイヤー）と共に旅立った桃姫は、キジメやおいぬ、猿吉といった、仲間を加えつつ、都へとたどり着くのだった。旅の途中、ナヨタケと配下の鬼たちによる悪行を知った桃姫は、持ち前の正義感から、都で募集されていた鬼征伐隊に加わることになる……。

こんな感じで進む物語は、桃太郎の鬼退治を連想させるもの。けれど、桃姫は変身して戦うし、連れの面々も個性的なキャラばかり。ギャグあり、お色気あり、シリアスありと、何でもありの、サービス満点の展開が待っているぞ。

Peach（ピーチピチ）CHECK：2 アニメ三昧のゲームシステムが凄い

このゲームの特徴は全編デジタル処理による高品質なアニメーションを満載している点。CD－ROM3枚組、総アニメーション時間60分以上にも及ぶボリュームは、他の追随を許さないほどの豪華さだ。しかも、シリアスとコメディの2種類の物語が用意されている。システム的には、ゲーム中の要所要所に、選択肢が登場し自分の行動を決定、自分で物語の展開を選択していくことになる。また、恋愛の要素も取り入れて、マルチエンディングになっている点もポイントだ。

プリティな女の子たちが画面狭しと動きまくる!!

絶世の悪女。
安西ひろこ
PlayStation
NO RESALE
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。■ "" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

20th Anniversary
20周年記念特別作品
KOEI

美しいものには、トゲがある・・・。

美しい妖魔・妲己が商の国を滅ぼす。

シミュレーション・ロールプレイングゲーム

封神演義

ほうしんえんぎ

プレイステーション版　6,800円

《中国の一大伝奇ロマン「封神演義」が、
いま、プレイステーションに甦る。》

天と地を縦横無尽に駆けめぐる、今までにない3D空間バトル。
山を崩し、水を操り、大地をえぐる、地形をも変える宝貝の破壊力。
それは、奇想天外・波瀾万丈・痛快無比、道士・太公望と
妖妃・妲己が繰り広げるファンタジックストーリー。

※画面写真は開発中のものです。

Produced by 福氣 Fu-Qi

BOOKS［歴史ポケットシリーズ］封神演義1～4　※以下続刊　許仲琳・編　各本体600円＋税／封神演義大図鑑　DaGama編集部・編　本体1,143円＋税

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス・TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

株式会社光栄®

〒223-8503　横浜市港北区箕輪町1-18-12　TEL.045-561-6861㈹

KOEI
20th Anniversary
20周年記念特別作品
新感覚ファンタジーバトル
デストレーガ
Destrega
今秋発売 ●プレイステーション版：5,800円(予価)
レリックを復活させ大陸支配をもくろむ者たちと、
その力を再び封印しようとする操者の末裔たち。
魔法飛び交う超絶的なファンタジーバトルが、いま始まる。
■城塞や遺跡などの広大な3次元フィールドを自由自在に移動しながら、地形の高低差を利用した攻撃・防御が楽しめる。 ■遠距離からの魔法攻撃は、これまでにない派手さとド迫力。接近したときの直接攻撃との使い分けで勝敗が決まる。 ■3つのボタンの組み合わせで多彩な魔法攻撃が楽しめる。また音声を聞けばどんな魔法になるのかが判り、直感的に遊べる。
ボタン 魔法 速さ 力 拡散
音声 ティル アス フォウ
■キャラクターは総勢12人。それぞれの個性にふさわしい声優をキャスティングし、主人公には石川 英郎と桑島 法子を起用した。

山折り
PlayStation
遠距離戦はマホー。
接近戦は身体でバトれ。
NO RESALE
"PlayStation"
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです
株式会社光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL 045-561-6861(代)

KOEI
感動、快進撃。
光栄自信の名作ラインナップ。バリエーション豊富に勢揃い!
20周年記念特別作品 競馬シミュレーションゲーム
Winning Post3
一流の騎手やサラブレッドも実名で登場。「凱旋門賞」など、世界最高峰のレースに挑戦だ!
血統作りがスゴ面白い
好評発売中 6,800円
このソフトはコンビニエンスストアでも販売しています。
Winning Post3
ウイニングポスト
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望 将星録
同一マップ上で展開する内政と戦争。領土の繁栄も敵軍の姿も、すべてが眼前で展開。戦略と戦術の合戦絵巻!!
好評発売中 9,800円
20周年記念特別作品
ENIGMA
ここに3人の主人公による3つの"旅"が始まる。謎の聖地で展開する冒険サスペンス。
好評発売中 6,800円
このソフトはコンビニエンスストアでも販売しています。
ENIGMA
エニグマ
ゼルドナーシルト Special
剣と魔法、傭兵団、王国の騎士。緻密なファンタジー世界が、あなたのプレイで自在に展開!
好評発売中 6,800円
Soldnerschild special
ゲームボーイ版
20周年記念作品
ハラハラドキドキの大競走!!
もんすたあ★レース
話題のモンスター競走ゲーム!選手交代や特技の使用もOK!通信対戦や、モンスターの交換・ミックスで最強チームを作ろう!
好評発売中 3,980円
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望 戦国群雄伝
武将達を操る醍醐味を追及した名作!
好評発売中 5,800円
歴史シミュレーションゲーム
項劉記
紀元前。中国大陸、震撼す。運命の戦いが幕を開ける。
好評発売中 6,800円
英傑伝シリーズ
毛利元就 誓いの三矢
華麗かつダイナミックに綴られる毛利一族の合戦絵巻。
好評発売中 7,800円
麻雀大会II Special
歴史上の人物と夢の対局!麻雀ソフトの決定版。
好評発売中 6,800円
the Best
光栄のプレイステーション ザ ベスト版
PlayStation the Best
歴史シミュレーションゲーム
三國志IV
好評発売中 3,800円
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望 覇王伝
好評発売中 2,800円
リコエイションゲーム
太閤立志伝II
好評発売中 2,800円
KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/
NO RESALE
このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
Nintendo GAME BOY
■ゲームボーイ は任天堂の登録商標です。
PlayStation
■"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
■当社は本ソフトの無断複製・賃貸・中古販売は一切許可しておりません。
株式会社光栄
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

NEW SOFT STATION 新作ソフトステーション

VOL 76

CONTENTS

JGTC~ALL JAPAN GRAND TOURING CAR CHAMPIONSHIP~
久遠の絆
'98甲子園
トラップガンナー
銀河お嬢様伝説ユナ~FINAL EDITION~
爆走兄弟レッツ&ゴー!! エターナルウィングス
シルエット・ミラージュ REPROGRAMED HOPE
パズルボブル4
アストロノーカ
プリンセスメーカーポケット大作戦
コンビネーションプロサッカー~Jリークの監督になって世界をめざせ!!~
そのほか

JGTC ~ALL JAPAN GRAND TOURING CAR CHAMPIONSHIP~

6|18 RCG
▶¥5,800
▶デジタルフロンティア
▶MC(1ブロック)
NC

日本でもっとも人気のあるレース、それが"全日本GT選手権"だ！ その迫力あるレース展開、疾走する車たちを完全再現したゲームが満を持して登場!! 音速を超えた戦いが幕を開ける。

リアルな設定と充実したデータで本格的GTレースが楽しめる!!

▲車の視点は、ドライバービューと後方視点、俯瞰視点の3種類から選択可能。迫力の映像に注目！

▶有名ドライバーも実名で登場。F1で活躍した選手も!!

ＴＶや雑誌でおなじみの"全日本ＧＴ選手権"。その興奮をそのまま再現しているのが、このソフトだ。２人１組でレースに参加。総周回数の2/3を走ったところで、ドライバーを交代しなければならないなど、現実のルールに沿った、本格的なＧＴレースを楽しむことができるぞ。また、登場チームやドライバーたちの協力により、走行時の車の癖や特徴を忠実に再現。さらに、エンジン音などに実音を使用することで、実車さながらの臨場感を味わうことができる。

◀人気レースクイーンがキミを応援してくれる！ キミの闘志も100倍アップ!?

4つのモードでレースを極めろ！

1 CHAMPIONSHIP

「ＧＴ300クラス」と「ＧＴ500クラス」の馬力別に分けられたレースに勝ち抜いていくモード。鈴鹿などの全5コースを制覇して、「オールスター戦」を目指す

2 2P VS

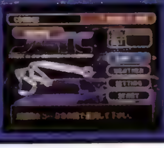
上下２分割の画面で、２P対戦が楽しめるモード。メモリーカードに「TIME TRIAL」のデータが入っていれば、ゴーストカー同士の対戦を見ることもできる

3 TIME TRIAL

タイムアタックモードのこと。レースに完走すると、次の回から、前回の自分の走行がゴーストカーとして登場するぞ。自分自身と戦うことができるのだ

4 ONE MATCH

「ＧＴ500クラス」と「ＧＴ300クラス」の混合レースが楽しめる。ただし、この場合プレイできるのは１レースのみ。練習走行にピッタリのモードだぞ



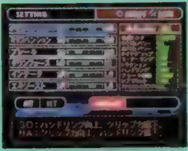
JGTCのここに注目！

豊富な車種&チーム

国内外の人気スポーツカーをレーシングカーとして使うのがＧＴの魅力の１つ。登場する車は17車種、30台以上。圧倒的なラインナップでプレイヤーを魅了する！

SETTING セッティング

ブレーキやサス、タイヤなど、パーツごとに細かくセッティングを組むことができるこのゲーム。自分だけのオリジナルセッティングを組んで、優勝を目指そう！



MOVIE ムービー

近藤真彦や鈴木亜久里など、有名ドライバーがムービーで登場！ さらに、ＴＶやグラビアで話題のレースクイーンも多数出演。彼らの素顔に迫ることができる!?

MUSIC 音楽

音楽協力は、あの"ａｖｅｘ"。オープニングテーマを、人気急上昇中の期待のユニット「ｍｏｖｅ」が担当。もちろん、未発表のオリジナル曲だ！ また、レース中のＢＧＭには、安室奈美恵やEvery Little Thing、ＴＲＦといったａｖｅｘを代表するミュージシャンたちのヒット曲を収録。このゲームだけのオリジナルインストアレンジでレースを盛り上げているぞ。

JGTC

©TYO 1998

久遠の絆

めぐりめぐる輪廻の輪の中で、悲しい運命と恋を繰り返す男と女の物語……。
"輪廻転生"をテーマに綴られる、切ないストーリーが胸をうつAVGが登場！

秋予定 AVG
▶価格未定
▶フォグ
▶MC（ブロック数未定）
AC（DS対応）

悲しくも美しい物語が繰り広げられる純和風AVG

悲しい運命を背負うヒロインと、彼女とともに転生を繰り返す主人公。そんな"輪廻転生"という壮大なテーマのもとに、この2人の悲恋を描く和風AVGが「久遠の絆」だ。今回の記事では、物語を構成するさまざまな時代の登場人物と、ゲームのポイントを中心に本作の魅力に迫るぞ。

◀切なさあふれる物語が、洗練されたグラフィックとBGMで綴られる。

平安

竹取の翁が竹薮で拾った少女・蛍。平安時代の物語では、彼女とある陰明師の恋が描かれる。その設定から"竹取物語"を原本にしていると思われる。蛍の正体はやはり、月の人間なのか？　キャラクターが身にまとう十二ひとえが、いかにも平安時代らしい。

◆蛍
（ほたる）
竹取の翁の手で竹薮からひろわれてきた、不思議な少女。ある天命をその身に宿している。

◆賀茂 楠子
（かもの…）
陰明師の一族として名をはせる賀茂家の宗主、賀茂保憲（かものやすのり）の娘。当年とって14才。

現代

「久遠の絆」の物語は、現代の日本をメインに展開する。平凡な高校生である主人公の前に現れた、美しき転校生、万葉。彼女との出会いが、数奇な運命の幕開けに。

◆高原 万葉
（たかはら まよ）
主人公が通う秋葉高校に転校してきた、謎多き美少女。主人公のことを知っているようなのだが？

◆斎 栞
（いつき しおり）
主人公の幼なじみで、従妹にあたる少女。家庭の事情で、主人公は彼女の家に居候している。

CHECK POINT・1
ハイクオリティなグラフィックに注目

切々と語られる物語を美しく描き出すグラフィックは、このゲームの大きな魅力の1つ。洗練されたBGMとあいまって、あたかも映画を見ているような気分にさせてくれるぞ。また、場面によってはアニメーションによる演出も盛り込まれるのだ。

CHECK POINT・2
4つの時代をまたにかけるドラマティックなストーリー

物語の舞台は、今回の記事で紹介した現代、平安、元禄に"幕末"を加えた4つの時代。シナリオは3章に分かれていて、1章では現代〜平安〜現代、2章は現代〜元禄〜現代、そして3章が現代〜幕末〜現代と、各時代を渡り歩いていく。また、ゲームには主人公の感情によって物語が分岐する"E'S（エス）リアクションシステム"が搭載されていて、いくつもの違った展開が用意されているぞ。

◆秋葉 萌乃
秋葉一刀流の家元、秋葉石洲斎（あきばせきしゅうさい）の一人娘。

◆雛
もとは武家の娘であったのだが、現在は吉原の遊女に身をやつしている弱冠14才の少女。

元禄

剣豪の娘に吉原遊廓の遊女と、キャラクターの設定に江戸時代の文化の特色が表れている元禄。幕府の安定期だったこの時代に、どんな物語が展開するのか？

©1998 FOG

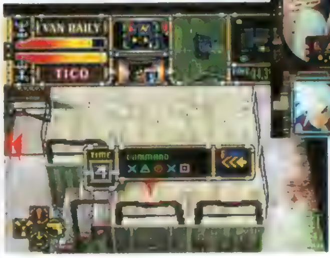
トラップガンナー

アトラスが贈る新感覚トラップACTをチェックせよ！

8月(予) ACT
▶¥5,800
▶アトラス
▶MC(1ブロック)

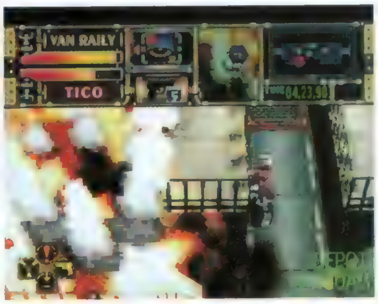
地雷！　爆弾！　落とし穴！

『トラップガンナー』は高低差のあるフィールド上にトラップを仕掛けて敵を倒す、新しいタイプの対戦型ACTだ。プレイヤーは相手の移動ルートを予測して、地雷や爆弾、落とし穴などのトラップを仕掛ける。複数のトラップを組み合わせて、より強力な攻撃をすることもできるぞ。ただし敵もさまざまなトラップを仕掛けてくるので注意が必要だ。また、敵と接近した場合にはパンチやキックなどの直接攻撃や、銃やミサイルなどの武器を使用することも可能。迅速な判断が要求されるトラップバトルに、キミも熱くなれ！



▼敵の仕掛けたトラップは画面中央に表示されたコマンドを入力することで解除できる。ただし、解除に失敗するとトラップが発動し、痛い目を見ることに……。

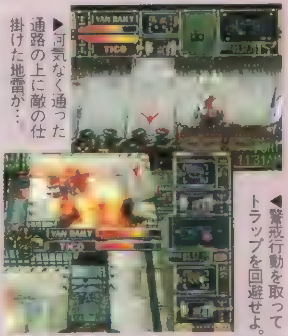
▲登場キャラクターは全部で6人。裏の世界で生きる、世界でもトップクラスの闇のエージェントたちだ。キャラごとに能力が異なり、初期装備のトラップも違うので注意が必要。



◀爆弾や地雷などのトラップを使ったド迫力のバトルシーンが魅力。

死と隣り合わせの危険なバトル！

敵が仕掛けたトラップは、画面上には表れない。怪しいと思われる場所でボタンを押して警戒行動を取ることで、初めてトラップを発見、解除することができるのだ。



▶何気なく通った通路の上に敵の仕掛けた地雷が……

◀警戒行動を取ってトラップを回避せよ。

'98甲子園

高校野球SLGのシリーズ最新作が登場！

6/18
▶¥5,800
▶魔法
▶(3ブロック)

キミの母校で優勝を目指せ

高校野球をテーマにした人気SLG『甲子園』の最新作がいよいよ登場！　プレイヤーは、母校の新入生として野球部に入部。高校卒業までの3年間で、自分を含めた選手たちを育て上げ、甲子園優勝を目指すのだ。ゲームは「育成」と「試合」の2つのパートに分かれる。育成では選手の練習メニューを組んだり、試合の日程を決定するなど、チームのスケジュールを管理することになる。試合では選手をうまく操作して、チームを勝利へと導こう。また、試合中はモーションキャプチャーによるフルポリゴン選手が迫力のアクションシーンを展開。巧みなカメラワークやテンポの良い実況、解説が試合を盛り上げてくれるのだ。

▶チーム運営に関してはマネージャーが助言してくれるので、初心者でも安心して遊べるぞ。

▲野球ファンなら買わずにはいられない大ボリュームで再び帰ってきた「'98甲子園」。

◀高校野球ならではの金属バットの音などが忠実に再現されていて臨場感もたっぷり！

さらにパワーアップしたエディット機能！

前作で好評だった投球モーション作成ツールに加え、今作には校歌と校旗の作成ツール、ユニフォーム着せ替えツールを追加。しかも前作では隠し要素だった"関節を自由自在に曲げられる"機能が最初から使用できるのだ。

▶モーション作成ツールを使えば人間離れしたモーションも作れちゃう（笑）。

◀誰でも簡単にオリジナルの校歌、校旗を作成できる親切設計になっているぞ。

©ATLUS 1998 ©1998 魔法株式会社

銀河お嬢様伝説ユナ~FINAL EDITION~

6/25	AVG
▶¥5,800	
▶ハドソン	
▶MC（1ブロック）	

「光の救世主」ユナと、その仲間たちが銀河を救うAVG『ユナ』。今回は、いよいよ発売が間近に迫ったこの作品の魅力を、詳しく紹介していくので要チェックだ！

「光の救世主」ユナが銀河を舞台に大活躍!!

女子高生にしてアイドル、ときには「光の救世主」として銀河の平和を守る「ユナ」こと神楽坂優奈。彼女とかわいいお友だちの活躍が人気の『銀河お嬢様伝説』シリーズ最新作がPSに登場だ！　ストーリーやシステムはSS版「ユナ3－LIGHTING ANGEL－」とほぼ同じだが、今作にはPS版だけのオリジナル要素が満載。ユナたちのキャラクターカード集めが楽しい〝カードコレクション〟。育てたキャラのセーブデータを使った〝対戦モード〟など、これまで以上に楽しめる内容になっている。また、歴代の作品やアニメに登場したキャラなど、敵味方を含めてなんと50人近くのキャラが登場するのだ。まさに「FINAL EDITION」の名にふさわしい完成度と、ファンも大満足のボリュームある作品に仕上がっているぞ。

◀ユナ役の横山智佐さんなど、豪華声優陣にも注目！　ゲーム全般を通じて全キャラがしゃべりまくるぞ。

地球のピンチにユナが再び立ちあがる！

平和な日々が続く地球に、ある日突然銀河の支配を企む「機械化皇帝」の率いる機械化兵士軍団が現れる。その後、地球破壊を宣言した機械化皇帝は活動を開始し、各地を襲撃し始めたのだ!!

▲果たしてユナたちは地球を救うことができるのか？　そして、機械化皇帝の正体は!?

注目！ ワクワク、ドキドキのストーリー展開!!

アドベンチャーパート

このパートでは、イベントを中心にストーリーが進行。各ポイントに用意されている選択肢を選ぶことによってストーリーが変化し、目的地やその後のステージで、仲間になるキャラがまったく違ってくるぞ。さらに、選んだ選択肢に応じて特定のキャラのパラメータが変化して、(次のミッション時の) バトルに大きな影響を与えるのだ。

▲地球を救うために立ちあがったユナたちの活躍がコミカルタッチで描かれていく。

シミュレーションパート

アドベンチャーパートが終了するとシミュレーションパートに突入。ユナを含めて最大8人まで出撃させることが可能だ。そして、ミッションごとに提示される勝利条件を満たせば戦闘終了となるぞ。また、この「ユナ」ではルールが簡略化されていて、初心者でも安心してストーリー展開を楽しめるように工夫が凝らされている。

◀必要最小限の情報を表示することですっきりした画面に。

▶バトル中に挿入されるイベントでは、敵や味方の登場シーンなどを華麗に演出する。

個性あふれるカワイイ女の子たち

この「ユナ」では、敵味方を問わず登場するキャラクターのほとんどが女の子。どのキャラも個性的で可愛らしい女の子ばかりだ。ちなみに、右のイラストは、ユナのライバル、香坂エリカを守る親衛隊「エリカ7」のメンバー。

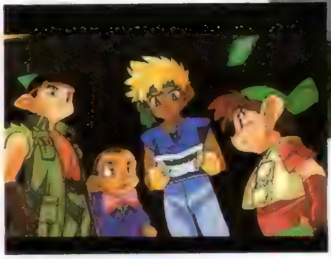
▲人を引き寄せる不思議な魅力に包まれたユナは仲間を増やしていく。けど、本人は全然意識していないらしい。

▶地球の危機を救うべく、たくさんの仲間、というかお友だちがユナの下に集結。力を合わせて機械化皇帝に立ち向かう。

もうすぐ逢えるね♥

 ©1998 HUDSON ©1992,1998 RED

▼人気キャラ総出演のドリームレース。おのおのが個性的な必殺技を持ち、レースをエキサイティングに盛り上げる。フリーバトルモードでしか登場しないキャラクターも？



▲テールツーノーズの激しいトップ争い。リプレイモードでは、驚異のアングルで自分のレースが再現される。美しいリプレイ作りに挑戦するのも楽しいぞ。

爆走兄弟レッツ&ゴー!! エターナルウィングス

本格RCGで登場の期待作！ 駆けろマックスブレーカー!!

7/30(予)	RCG
▶¥5,800	
▶ジャレコ	
▶MC（1ブロック）	

ミニ四駆で自由自在に駆けめぐろう

「爆走兄弟レッツ＆ゴー!! エターナルウィングス」は、ミニ四駆を思う存分遊び尽くせるレースゲームだ。豊富に用意されたコースの中を、ミニ四駆で自在に駆け抜ける快感はかなりのもの。豪快な必殺技でピンチを切り抜け、数々のレースを勝ち抜こう。もちろんモードも豊富で、なかでもシナリオモードがエキサイティング。世界各地から参戦してきたライバルたちと、バトルロイヤルを繰り広げるのだ。レースを勝ち抜いてポイントが溜まれば、マシンをチューンすることも可能。キミは栄光をその手にできるか？

◀美しいコースの中を自在に駆けめぐり、ベストラップを目指せ。

盛りだくさんのモードで長く楽しめる

シナリオモードでチューンしたマシンは、フリーバトルモード（２Ｐ対戦やタイムアタック）へ持ち込むことが可能。ほかにも自由にコースを作れるエディットモードなどが盛りだくさん。

▶広大な島で繰り広げられる、壮絶なバトルロイヤル。

◀強化したマシンでフリーバトルへ挑め。

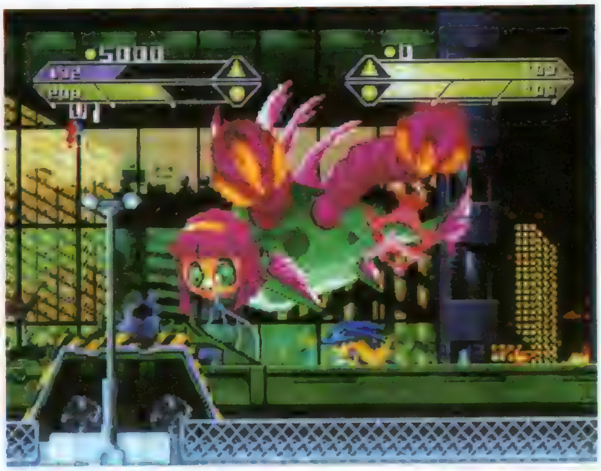
シルエット・ミラージュ REPROGRAMED HOPE

歯ごたえ満点の本格ACT！ カワイイ外見に惑わされるな

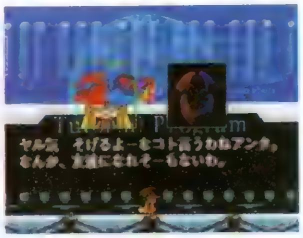
7/23(予)	ACT
▶¥5,800	
▶トレジャー	
▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)	

トレジャーPS参入第１弾！

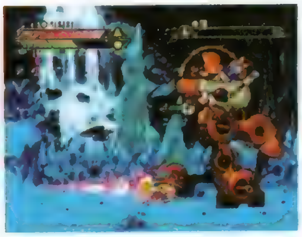
「シルエット・ミラージュ」は、カワイイ外見とは裏腹に、かなり手強いＡＣＴ。当然主人公のシャイナも、多彩なアクションで画面狭しと動き回る。まずは撃つ、ジャンプするといった基本的なものから、走る、しゃがむ、体当たりする、相手を飛び越える、投げ飛ばす、下をくぐる、攻撃をはね返す…と盛りだくさん。こう書くと覚えるのが大変そうだが、ゲーム開始時にわかりやすく解説されるから心配御無用。気づいた頃には自由自在に飛び回れるはずだ。行く手を阻む敵キャラの動きも、攻撃の手を休めてしまうくらいにコミカル。トレジャーお得意の多関節キャラも健在。手に汗握るスーパーアクションの登場だ！



▲こんなところも走る、走る！ 動きへの制限はとても少ない。邪魔な敵はけちらそう。



▶主役のシャイナと、案内役のゲヘナ。ちょっとぶっきらぼうだけど、頼もしい相棒だ。



◀大型キャラが多関節でグリグリ動く。属性チェンジとアクションを駆使して戦おう。

属性チェンジで勝利をつかめ

敵キャラが「シルエット」と「ミラージュ」という２つの属性に分かれているため、同じ属性の攻撃（ミラージュの敵にミラージュショットなど）は無効になってしまう。効果的な属性チェンジが、勝利には不可欠なのだ。

▶局面に応じて属性チェンジ！ スピリットゲージを使用するので乱発は禁物だ。

◀ちょっとおかしな、だけど手強い敵キャラたち。属性を冷静に把握して挑め。

©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京©タミヤ©1998 JALECO LTD. ※ミニ四駆は田宮模型の登録商標です。 ©TREASURE/ESP ※画面は開発中のものです。

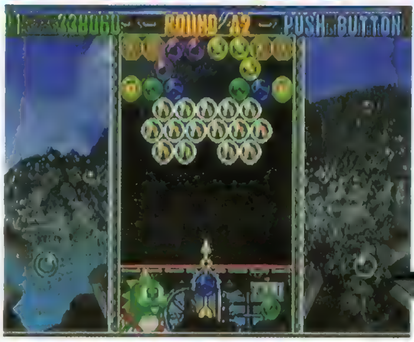
パズルボブル4

ヘビーユーザーからライトユーザーまで、幅広い層に指示されている『パズルボブル』もついにシリーズ4作目。基本的なルールはそのままに、奇抜な新要素でパワーアップ!

夏予定	PZG
▶¥4,800(予)	
▶タイトー	
▶MC(ブロック数未定)	

あの「パズボブ」シリーズ最新作が早くも移植決定!

人気パズルシリーズ最新作「パズルボブル4」が、新要素を引っ下げていよいよ登場するぞ。基本のルールは、色とりどりのバブルを発射して、同色のバブルを3つ以上くっつけると消えるというお馴染みのモノ。PS移植にあたっては、数々の新モードを追加しているぞ。全22枚のタロットカードを集めてクリアしていく「すとーりー」や、前作「パズルボブル3DX」で一般公募したエディットステージを収録した「これくしょん」などなど。アーケードでハマった人でも満足できる、ボリュームたっぷりの欲張りな移植作だ。



◀2つの新要素に加えて、シリーズでおなじみの特殊バブルも続々登場。「パズボブ」ファン必見の、手応え十分な再新作だ。

★注目の新要素は「滑車」と「連鎖」!

「滑車」は読んで字のごとく、バブルをくっつけてバランスが崩れると重い方のバブル群が下がるというモノ。後者の「連鎖」は、天井に連なるバブル群の根元を消して、複数色のバブルをまとめて落とすと発生するぞ。このとき、①巻き込まれて落下したバブルと同色のバブルが、画面内に2個以上の塊を作っている。②塊の近くにバブル1個分の隙間がある。以上の条件を満たしていると、落下したバブルが塊目がけて跳ね返って、同時にバブルを消してくれるのだ。

▼▶滑車の両端にぶら下がっているバブルの数が同じだと、普通のバブル群と変わらない。でも、どちらか一方にバブルをくっつけてバランスを崩してみると……

▼ごっついバブルの塊がデッドラインに迫ってきて、途端に大ピンチ!

◀前作までの分岐も健在で、総計540面ものパズルがキミの挑戦を待っている。

★きゅーとな新キャラたち

9人の初登場キャラはいずれも劣らぬ個性派揃いで、攻撃パターンもさまざま。対戦前のシュールでコミカルな会話も健在だ。しかも今回からは、対戦プレイ以外でもプレイヤーキャラを自由に選べるようになったのだ。また、未確認ながら「パズボブ2」のキャラも登場するらしいぞ。

アルカネット

▲誇り高い皇族のお姫様。自分の星を溺愛していて、星を汚すモノを許さない。

デビルン

▲寂しがり屋で実は弱虫。バブルンに勝手なライバル心を燃やしている。

クルル

▶着ぐるみの星に住む、のほほんとした赤ちゃん。ちょっとオツムが……

クリオン

◀陽気でおしゃべりで元気な子。夜の星を司るお仕事をしている。

編集部に突如、バブルン乱入!?

5月某日、編集部のトビラを開けるとそこには緑の巨大な物体が……。はたと足を止めて顔を上げると、つぶらな瞳がオレを見つめる(……どいてくれないと通れないのに……)。というわけで、この日「パズボブ4」の移植決定を記念して、主人公のバブルンくんがお土産持参で遊びに来てくれたのだ。

発売記念プレゼント

今回バブルンくんが持ってきてくれたのは、ミニサイズのバブルン貯金箱。絶対欲しいという人は、163ページの読者プレゼントコーナーを見るのだ。

▲なぜか、編集長のデスクの前に仁王立ち。しばらく好き放題やっていたが、やがて飽きてしまったのか、どこへともなく姿を消したのだった。

バブルン

意外と忘れがちだけど、この子は魔法で姿を変えられているだけ。中身はちゃんとした人間です。

 © TAITO CORP.1994,1998 ※画面はすべて開発中のものです。

アストロノーカ

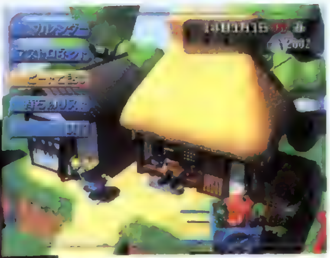
じっくりゆっくり、心安らぐSLGの登場だ

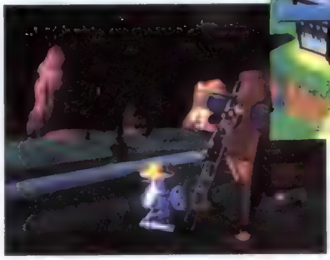
8/27（予）SLG
▶¥6,800
▶エニックス
▶MC(3ブロック)

宇宙の畑で農夫になろう！

〝宇宙作物育成・害獣退治ゲーム〟という類を見ないジャンルの「アストロノーカ」。卓越した反射神経や豊富な知識を持っていなくても、シンプルな操作とわかりやすいシステムで、じっくり宇宙農家の営みを満喫（笑）できる。といっても、プレイヤーがゲーム内で行う作業はごく簡単。タネをまいたら、あとの面倒な農作業は、すべて有能な相棒ロボット「農林ピート1号」がこなしてくれる。こうして収穫した宇宙作物は、売買するだけでなくタネ同士を交配してまったく新しい新種野菜を作り出すこともできるぞ。

▼期待に胸膨らませ、名もない小惑星に到着。今は殺風景だけど、キミの力で緑豊かな星にしよう。そのためにも収穫した野菜を売り、利益を元手に畑を拡張するのだ。





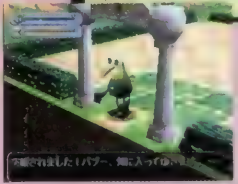
▲様々な行動の基点となるキミの家。カレンダーで予定をチェックしたり、ピートと相談したり、アストロネット（宇宙農家をつなぐネットワーク）で情報収集したりできるぞ。

◀野菜やタネの売買はもちろん、トラップまで扱う、宇宙の商人〝疾風ペドロ〟。

農家の敵、宇宙害獣バブー

順調な農家の営みを脅かす害獣「バブー」。ただ手をこまねいて見ていると、苦労の結晶を喰い荒らされてしまう。数十種に及ぶトラップを駆使し、なんとしても撃退しよう。

▶恐怖の宇宙害獣、「バブー」。捕まえたら飼える場合も？



◀敵もさるもの、トラップ設置は慎重に

プリンセスメーカー ポケット大作戦

夢も希望も人生も、みんなパズルで解き明かせ！

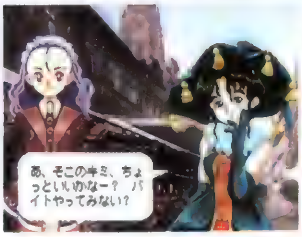
8月上旬（予）PZG
▶¥4,800
▶ナインライブス
▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

人気キャラクターが総出演！

「プリンセスメーカー ポケット大作戦」は、歴代の人気キャラクターが織りなす新感覚パズルゲーム。今まで左右しかなかった玉の回転方向に、前後という奥行きが加わり、自由度の高いプレイを楽しめるのだ。しかも奥に回した玉はフィールド横のポケットに溜まっていき、一番上まで溜まるとスロットが発動する。この図柄によって「ボーナス玉」「十字ボム玉」「縦ドリル玉」「横ドリル玉」などなど特殊な玉がフィールドに登場し、ピンチの回避に役立ってくれるのだ。L字型で落ちてくる玉を組み合わせ、ときにポケットを活用しながら連鎖連鎖で対戦相手を圧倒しよう。お気に入りのキャラクターを勝利に導くのだ！

▶歴代キャラ総出演。全員の名前が言えるかな？ それぞれの個性豊かな表情と反応が楽しい。

▲こんなことにはならないように、腕を磨いて挑戦！お気に入りのキャラをパズルで幸せにしてあげよう。

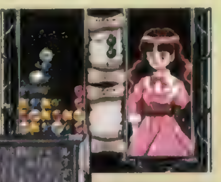


◀ストーリーモードでは、ときにこんな場面も。何をさせられるのやら。

豊富なモードで長く楽しめるぞ

キャラクターごとの物語が楽しめる「ストーリーモード」をはじめ、ひたすら玉を消し続ける1P専用の「もくもくモード」などなど盛りだくさん。親切な「ルール説明」で初心者も安心だ。王国一目指してがんばろう。

▶「もくもくモード」のみ、玉の落下速度が速くなる。どこまで進めるかな？



◀ルールがわからなくても安心。遊び方はウズが親切に教えてくれるぞ。

アストロノーカ・

©Muu Muu Co.,Ltd・SYSTEM SACOM corp.・ENIX ©1998 NINELIVES Inc. キャラクターデザイン：赤井孝美※「プリンセスメーカー」、「プリンセスメーカー ポケット大作戦」は㈲ナインライブスの登録商標です。

コンビネーションプロサッカー ～Jリーグの監督になって世界をめざせ！

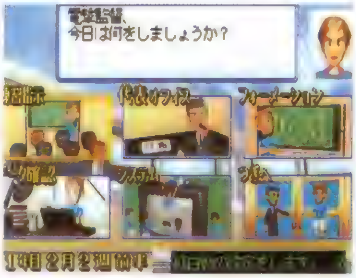
6/18 サッカーSLG
▶¥5,800
▶アクセラ
▶MC(7ブロック)

世界最大規模のスポーツイベントW杯がついに開幕。史上初めての日本代表参加で盛り上がるこの季節、自分だけの代表チームを作ってW杯に殴り込みをかけてみてはいかが？

祝W杯開幕!!

世界に向けて監督としての手腕をふるおう！

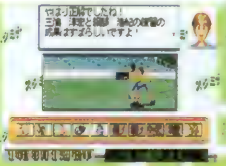
サッカーには常にドラマがある。そう、この1年間の日本代表の動向を振り返ってみるだけでもいろいろなことがあった。W杯アジア予選における日本の低迷、当時の日本代表監督加茂監督の更迭、岡ちゃんこと岡田監督の就任、そして、第3代表決定戦における劇的なW杯出場決定。そんなドラマチックなサッカーシーンの主役・監督になれてしまうSLGが登場した。プレイヤーは既存のJリーグの監督になってクラブを育成していく。そして、実績を積みながらゆくゆくは、日本代表チームの監督になって強豪ひしめくワールドトロフィーに挑戦していくのだ。加茂前監督や岡ちゃんの起用法や、戦術に不満がある人も、このゲームで実際に指揮してみることで、監督のつらさ、厳しさがきっとわかるはずだ。



◀メイン画面。練習の指示などを行いながら月日を進めていく。

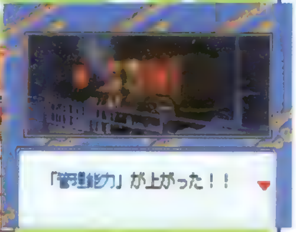
育成

まずは、就任したJリーグのクラブを強くして、リーグ優勝を目指すことになる。練習メニューを設定したり紅白戦を組んで、個々の選手の能力やチーム全体の戦力を上げていくのだ。その際重要なのが、誰と誰を組ませて練習させるかということ。相性しだいで飛躍的に能力を伸ばせる。



◀相性がよければ大幅に能力値がアップする。

▶グループトレーニングなどでは、選手間の相性が重要になる。



▲イベントによって選手や監督の能力値がアップすることもある。

試合

フォーメーションや選手の調子をチェックしつつメンバーを決めたらいよいよ試合開始。試合中に監督ができることは少ないが、選手を交代したり檄をとばすのは監督の仕事だ。また、30種類もある指示コマンドの中から、自分が覚えているものを状況に応じて駆使していくこともできる。

◀指示コマンドは8個まで試合中使える。

◀試合中は、選手の動きなどに注目し、次の練習につなげるのだ。

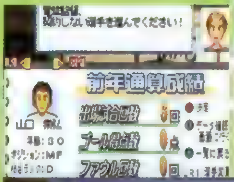
▲ここぞというときには指示コマンドを使う。選手はその指示に従って動いてくれるぞ。

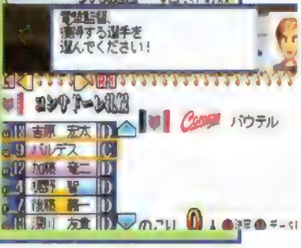
年頭処理

毎年1月になると、クラブの代表に呼ばれて年間目標（たとえば8位以内とか）を言い渡される。その後、1年間のクラブの体制を決めることになる。ここでは、選手の放出や獲得、新しいコーチの任命など、次シーズンに向けての補強を行うことになる。

▲1年間の戦力を決める重要なシーン。監督として慎重な判断が必要になる。

▼若手の戦力を入れるためには、ときにはベテランの放出も…。



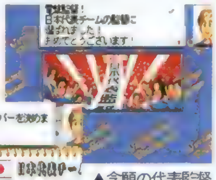


▶自チームの弱点が補強できるような人材を獲得しよう。

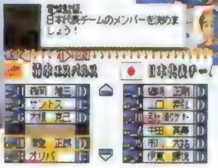
加茂周の悲哀もわかる

そして日本代表監督としての戦いが始まる

Jリーグで一定の実績を積むと、日本代表チームの監督に選ばれて4年に1度の「ワールドトロフィー」(いわゆるワールドカップ)を指揮できるようになる。この間はJリーグの自チームから離れて、代表監督に専念することになる。もちろん、代表チームを育成することもできるので、存分に腕をふるって、世界の強豪チームに負けないようなチーム作りを目指そう。



▲念願の代表監督にようやく就任。



◀好みのメンバーをそろえよう。

ワールドトロフィーモード(日本代表チームモードの流れ)

World Trophy アジア予選
↓
日本代表チーム親善試合(ホーム&アウェイ)
↓
日本代表チーム 壮行試合
↓
World Trophy 本大会予選
↓
World Trophy 本大会

コンビネーションプロサッカー

©1998 AXERA ©1998 空想科学 ©JFA

Epica Stella エピカ・ステラ

中世ヨーロッパを思わせるファンタジックなS・RPG

- 7月(予) S・RPG
- ▶¥5,800
- ▶ヒューマン
- ▶MC(2ブロック)

滅びた王国の再興を目指せ!

中世ヨーロッパに似た異世界を舞台に、滅亡した母国の再興を目指す王子の活躍を描いたロボットS・RPG『エピカ・ステラ』。このゲームには〝シンクロナス・エモーション・システム〟と呼ばれるシステムが採り入れられていて、主人公と仲間たちの感情によってストーリーが分岐していく。また、主人公たちが乗るロボット〝想機〟はプレイヤーの思いのままにカスタマイズできるので、自分の得意な戦略に応じたロボット軍団の編成が楽しめるのだ。変化に富んだゲーム展開が、本作の最大の魅力だぞ。

▼物語の主人公は、帝国によって滅ぼされた王国の王子だ。母国を再興するべく戦う主人公と、帝国軍との戦いをテーマにドラマティックなストーリーが展開するぞ。

▲主人公とその仲間たちには、喜怒哀楽の感情と、個々のキャラクター間の友好度が設定されている。この2つの要素が、ストーリーの分岐に大きく影響するのだ。

◀戦闘は戦略性豊かなタクティカル・バトル。帝国軍の精鋭が立ちはだかる!

格闘ゲーム顔負けの迫力のバトルシーン!!

このゲームの大きな見どころの1つが、ポリゴン技術を駆使した迫力満点のバトルシーン。重量感あふれる想機同士の戦いの様子が、リアルな3Dアニメーションで表現されるのだ!

▶スピーディーかつなめらかなアクションは必見。

◀必殺技や特殊攻撃も繰り出せる。

ダークメサイア

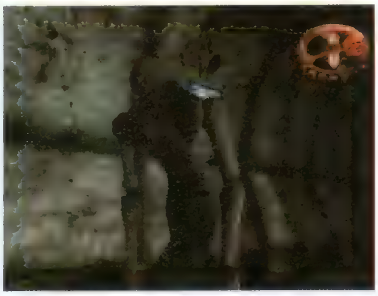
世紀末東京の地下世界を舞台にしたホラーAVG!

- 発売中 AVG
- ▶¥5,800
- ▶アトラス
- ▶MC(2ブロック)

死と隣り合わせのサバイバル

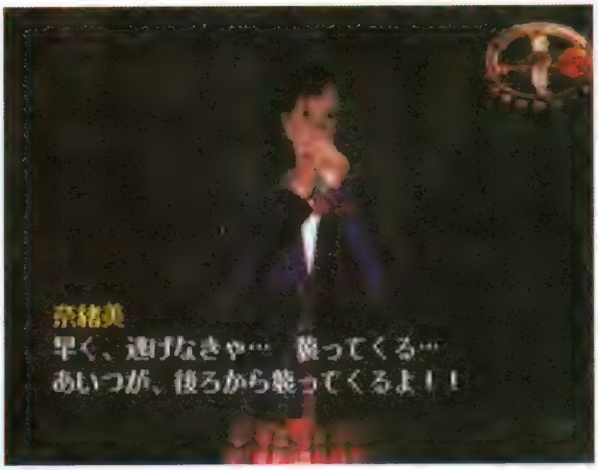
独特な雰囲気を持つ作品を数多く生み出しているアトラスから、世紀末の東京を舞台にしたホラーAVG『ダークメサイア』が登場! 物語の主人公は、地下鉄の事故に巻き込まれ、〝東京メッシュ〟と呼ばれる地下世界に迷い込んだ青年。彼は謎のモンスター〝融合体〟に追われるうちに、さらに地下深くへと踏み込んでいく……。ゲームは3Dダンジョンとアドベンチャー画面の2つのパートで構成され、地下世界で出会うパートナーたちと協力しながら東京メッシュの秘密に迫るのだ。地下世界ではつねに融合体に襲われる危険がつきまとい、一瞬の油断が死につながる恐怖のサバイバルが繰り広げられるぞ。

▶繁栄の一途をたどる東京の地下に、荒廃した世界が広がっているのだ。



▲地下世界を徘徊する恐怖のモンスター、融合体。主人公たちを見つけると、素早く接近して襲ってくる。

◀部屋などの特定の場所に足を踏み入れると、アドベンチャー画面に切りかわる。



個性豊かな4人のパートナーが登場

最初から主人公と一緒に行動している杉浦奈緒美を始めとして、ゲームには4人のパートナーが登場する。彼らは個々の特技を生かして、主人公をサポートするぞ。地下世界で生き残るには、パートナーの助けが不可欠だ。

▶特殊部隊の隊長や殺人犯など、パートナーは強烈な個性を持つ人物ばかり。

◀1人目のパートナー、杉浦奈緒美は、融合体の接近を察知する能力を持つ。

©HUMAN 1998 ©ATLUS 1998

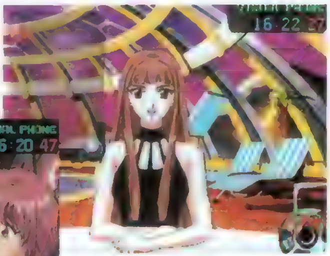
NOëL ～La neige～ Special

ファン待望のスペシャルバージョンがいよいよ登場なのだ！

8月(予) ETC
▶¥3,800
▶パイオニアLDC
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

あの3人にもう1度会える…

今年の2月に発売されて多大な人気を博した「NOëL La neige」のスペシャル版が、¥3,800というお得な価格でこの夏に登場するぞ。今回のストーリーは、前作のエンディングの直後から始まる。高校を卒業した柚美、千紗都、涼の3人を相手に、プレイヤーは彼女たちとの〝その後〟の物語をつむいでいくのだ。前作以上に胸ときめくシチュエーションでの会話が交わされ、さらに新たなグラフィックパターンも追加されているこのスペシャル版。シリーズのファンならずとも要チェックの、胸ときめく1本だ!



▼ショッピングモールに集合している3人。仲良く買い物をしている最中といった雰囲気だ。今回もさまざまなシチュエーションでの会話を楽しめるぞ。

▲前作のデータを持っていれば、少しだけ特別なストーリーを見ることができるらしい。ただし、ハッピーエンドを迎えることができたデータを使わなくてはダメなのだ。

◀新しくなったオープニングムービー。相変わらずのハイクオリティだ。

楽しいミニゲームで盛り上がれ！

このスペシャル版にはなんと、シリーズ初のミニゲームが収録されているぞ。VPを通しての対戦ゲームで、会話中の相手と楽しく盛り上がれるのだ。勝てばいいことがあるかも？

▶「あっち向いてホイ」で千紗都と勝負！

◀このほか「神経衰弱」でも遊べるぞ。

NOëL

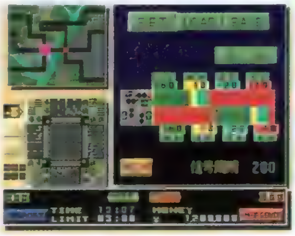
ナビット

交通整理をテーマにしたパズル感覚のSLG

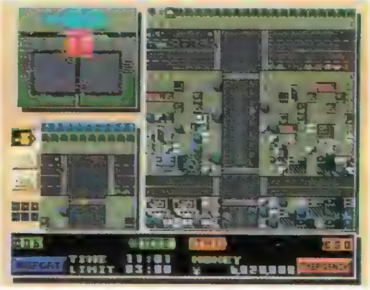
9月(予) SLG
▶¥5,800(予)
▶アートディンク
▶MC(1ブロック)

キミの頭脳で交通渋滞を解消！

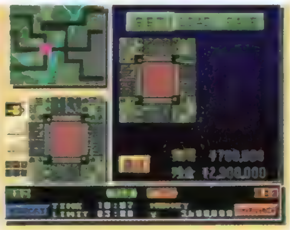
膨大な数の車が行き来するマップの交通環境を整えて、交通渋滞を解消するという一風変わったSLG。それがこの『ナビット』だ。プレイヤーは交通管制官となり、信号と標識の設置や車線の指定、速度制限など、必要な対策を実行しながら交通環境を整えていく。車の流れをスムーズに改善できれば交通量の数値が上がっていき、それが一定値に達すればマップクリア。逆に対策が不適当だと、渋滞が発生してドライバーのストレスがたまり、最後にはゲームオーバーになってしまうぞ。ゲームに用意されているマップは全部で36種類。それぞれの特徴に応じた対策を立てないと、クリアすることはできないのだ。



▶信号が切り換わるタイミングを調節して、交差点での車の流れをスムーズにする。



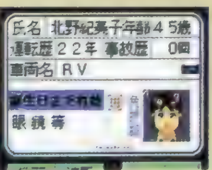
▲油断しているとすぐに渋滞が発生する。マップ全体に目を光らせて、常に状況をチェックすることが大切。



◀それぞれのマップは、限られた予算と時間内でクリアしなければならないのだ。

さまざまな手段を使って問題を解決！

暴走族や歩行者天国などは、車の通行をさまたげ、渋滞を引き起こす大きな悩み。これらの問題に対して、プレイヤーは思いのままの打開策を実行することができる。大胆な発想と機転で問題を解決しよう！



▶違反が多いドライバーは、教習所に通わせると違反を犯さなくなる。

◀検問を設置すれば暴走族を取り締まれる。ただし車の流れが悪くなる弊害も。

©1998 PIONEER LDC,INC.ALL RIGHTS RESERVED. ©1998 ARTDINK.All Rights Reserved.／©1997 Masterpiece Co.,LTD.

K.O. ーザ・ライブ・ボクシングー

アクションと育成SLGが合体！　自分が育てたボクサーを操作して、世界を手に入れろ!!

発売中　SLG
▶¥5,800
▶アルトロン
▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

世界チャンプを育てるのはキミだ

ボクサーの入門から引退までを体験できる育成型SLG。ただし、試合などではプレイヤーが育てたボクサーを操作して闘うことになるので、アクションゲームのような感覚でプレイできるぞ！　プレイヤーの目的は、1人のボクサーに17歳の入門から、37歳の引退までトレーニングを積ませ、世界チャンピオンを目指すというもの。ボクサーの容姿や体格などを設定できたり、プロテストに合格しないと試合に出られないなど、作りも本格的。さらに、デュアルショック対応で臨場感も抜群。

▲リングネームや誕生日、容姿、体重など、細かい設定ができるので親近感もUPする？

▲試合では、プレイヤーがボクサーを操作する。パンチやガードを使い分け、相手の隙を狙って攻撃を繰り出せ！

◀スケジュールは、メニューにポイントを振り分けることで決定する。効率良い育て方を考えよう。

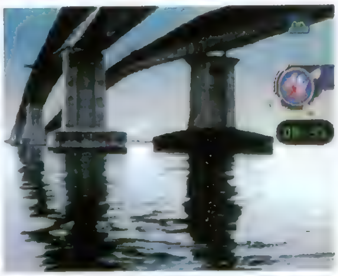
▶設定したトレーニングメニューにそって、デモが流れる。ステータスの変動もここで確認できる。

レイクマスターズ2 バスフィッシングインジャパン

自宅で本格的バスフィッシングにチャレンジ。今回は日本が舞台の人気釣りゲー第2弾!!

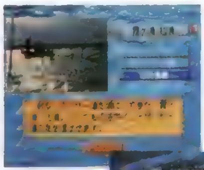
7月(予)　SPG
▶¥5,800
▶ネクサスインタ・ラクト／ダズ
▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)

日本の釣りスポットを制覇せよ！

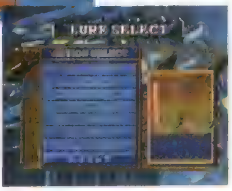


▲実写取り込みでリアルに釣り場を再現。時刻によって、情景も刻一刻と変化していくぞ！

霞ケ浦や琵琶湖など、実在する湖を舞台にバスフィッシングが楽しめるのがこのゲームだ。実写映像による360度のパノラマスクロールを採用し、本物さながらの臨場感を再現。さらに、デュアルショック対応で、魚がヒットしたときの引きの強さなどが振動で体感できるようになっているぞ。また、バスの生態や水流の動きなど、釣りスポットの環境をリアルに追求しているので、実際に釣り場にいる感覚でプレイできるはず。バス釣りが好きな人、興味ある人は要チェックだ。



◀スポットへのアクセスやポイント情報など、実際の釣りに役立つ情報も満載。まさに本格派！



▶有名なスミスの最新ルアーも登場。ルアー選択時には、その動きも選べるようになっている。

▲ルアーをうまく操れないと、魚は捕まえられない。まずは、リールの動かし方やルアーの動きに慣れるようにしよう。

ブルーブレイカーバースト ～微笑みを貴方と～

あの恋愛RPGの続編が、アクションAVGに大変身！　トキメキの冒険がキミを待つ!!

7月(予)　AVG
▶¥5,800(予)
▶ヒューマン／ヒューネックス
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

「ブルブレ」キャラが繰り広げる新たな冒険！

「ブルーブレイカー」の最新作が、3DアクションAVGで登場！　聖剣を求めて冒険を繰り広げるストーリーモードを中心に、格闘ACT部分だけを楽しめるオリジナルモード、対戦プレイができるVSモード、そして各キャラの必殺技の練習ができるトレーニングモードなど、選べるモードは全部で4つ。多彩なモードで、初心者から上級者まで楽しめるぞ。

◀前作のキャラも多数出演、キメナという新キャラも出る！

実戦パチスロ必勝法！ サミーレヴォリューション

まさに実戦！　実機を制作しているサミーだからできる究極の実機シミュレーションだ。

6 25　SLG
▶¥6,300
▶サミー
▶MC(1ブロック)

稼働中の人気5機種が自宅で遊べる！

パチスロの実機シミュレートとして定評のある実戦シリーズの最新作。今回収録されている機種は、「ウルトラマン倶楽部3」・「ホーンテッドパーティー2」・「BC20000」・「祭」・「テキーラ」のCT機＆パチスロ機の全部で5台。さらに、攻略機能の追加やミニゲームの搭載で、より楽しく、そしてわかり易く、台の攻略ができるようになっている。

◀光の映り込みや店内放送で、ホールの雰囲気を完全再現。

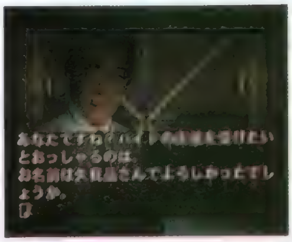
～浜村淳の実話怪談～大幽霊屋敷

TV、ラジオでおなじみの浜村淳氏の語りが冴える！　キミはこの恐怖に耐えられるか…。

7 2　AVG
▶¥4,800
▶ヴィジット
▶MC(1ブロック)

全編実話！　この夏イチの恐怖を贈る!!

暑い夏を涼しくさせる怪談ソフトの登場だ！　プレイヤーは、アルバイトの面接試験として、お化け屋敷の中にいる従業員や支配人(浜村淳氏)から恐い話を聞いてまわることになる。収録されている怪談話はすべて実話。さらに、浜村淳氏のナレーションで語られることにより、恐怖感が倍増!!　本当の恐怖を堪能することができる1本だ。



◀CG映像と立体サウンドで、プレイヤーの恐怖感をあおる。

すたあ☆もんじゃ

星の世界から降ってきた「すたあ☆もんじゃ」を育て上げ、最高のトレーナーを目指せ！

6 18　SLG
▶¥5,800
▶GMF
▶MC(1ブロック)

対戦バトルが燃える、育成バトルSLG！

「もんじゃ」という謎の生き物を育てる育成型SLG。ゲームの目的は、金星や土星など、他の惑星にいる飼育係たちに「もんじゃ」を育ててもらい、ばとるトーナメントに出場させ、そして優勝すること。この育て方によって、「もんじゃ」はさまざまな形態に変化するぞ！　それ以外にも、2P対戦や配合、図鑑の作成などお楽しみ要素も満載!!

◀「もんじゃ」は何匹も育てられる。いろんなタイプを育てよう

©1998 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED. JBC(日本ボクシングコミッション)監修 ©1998 NEXUS INTERRACT ©1998 Dazz ©HUMAN 1998 ©HuneX 1998 開発元：バンプレスト(ウルトラマン倶楽部) 販売元：サミー ©円谷プロ ©BANPRESTO ©SAMMY 1998／MAXBET ©VISIT 1998 ©1998 GMF／MIRAISOFT

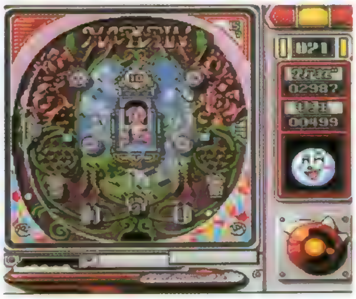
帰ってきたパチ夫くん DREAM COLLECTION

コミカルなキャラで実機さながらのパチンコ台が楽しめる人気シリーズの最新作！

- 7/2 SLG
- ▶¥5,800
- ▶ココナッツジャパンエンターテイメント
- ▶MC(1ブロック)

あのパチ夫くんが帰ってきたぞ！

過去のパチ夫くんシリーズを、5つのステージにわたって回顧できるシリーズ最新作。各ステージには趣向を凝らしたパチンコショップが用意されており、定められた規定台数をクリアすれば次のステージに進める。銀子さん、マールくん、パチチといったパチ夫くんファミリーにチェンジして、初めて攻略できる台もあるのだ。パチンコ台だけでなく、ギャラリー、タイムマシン、ノックアウトなどの各種ミニゲームも充実。往年のファンはもちろん、パチンコ初心者の入門用にも最適だ。



▲本物をリアルに再現した、羽根台、セブン台、CR機など9種類のパチンコ台が用意されている。

▲このマップを眺めて懐かしく思う人も多いハズ。各ステージは、それぞれ過去のシリーズに対応しているのだ。

◀王室のテラスで優雅にくつろぐパチ夫くん。ここから懐かしい思い出探しが始まるのだ。

▶大好評のミニゲームもバッチリ。これは制限時間内に絵をコピーする、ギャラリーというゲームだ。

キングオブパーラー2

好評のパチンコ店経営シミュレーションがよりコミカルになって帰ってきた！

- 発売中 SLG
- ▶¥5,800
- ▶ティー・イー・エヌ研究所
- ▶MC(1ブロック)

ライバルを制し、パチンコ業界を牛耳れ！

人気のパチンコ店経営シミュレーション第2弾。前作の1店舗のみの経営から複数店舗の経営が可能となり、舞台も東京・大阪・名古屋と複数の都市に拡大。新たに加わったライバル店との駆け引きが、プレイを盛り上げるぞ。用地の選定から店舗の建築、人事の管理や営業形態の決定などが、簡略化された操作系でスムーズに進行し、初心者でも安心なのだ。

◀工夫を凝らして、お客さんを呼べる店舗を増やしていこう。

アルカナ戦記 ルド

アルカナ（タロット）使いとなってカードを駆使して戦う、カードバトル型ボードSLG！

- 7/9 SLG
- ▶¥5,800
- ▶パイ
- ▶MC(1ブロック)、MT

キミはカードを使いこなすことができるか!?

「アルカナ戦記 ルド」は、システムにカードバトルを採用したSLGだ。カードを駆使し、戦闘や移動を有利に進めてクリアを目指そう。ストーリーに沿って22のステージを攻略するキャンペーンモードや、初心者用のビギナーモードなど、各種モードも充実。VSモードでは、自分が育てたキャラクターを使って、友人との複数対戦が楽しめるぞ。

◀移動や攻撃などのすべての行動は、カードを使用して行う。

新作ソフトニュース NEWS

『クレイマン〜』の続編が早くも登場！

まずはスピーディーな展開が心地よい、横スクロール型ACT「快速天使」。個性的な3人の天使たちを操作して、ファンタジックな世界を走り抜けよう。「夢☆色いろ〜」は、学園生活そのものをシミュレートした恋愛SLGの野心作。主人公の性別が選択可能なので、女性ユーザーは要チェックだ。初の試みでもある主人公の名前の音声化も非常にユニーク。次は、カクテルを題材にしたSLG「カクテル・ハーモニー」。初心者でもすぐにカクテルになじめるように、プラクティスモードも用意。メインとなるストーリーモードは、カクテルを通したデートが楽しめるSLGになっている。最後に紹介するのは「クレイマン・クレイマン2」。あの、粘土のヒーロー"クレイマン"が活躍する横スクロールACTの続編だ。

『クレイマン・クレイマン2〜』より

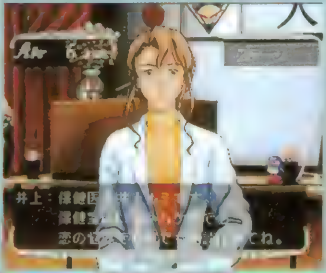
快速天使

▶8/13(予) ▶ACT ▶テクノソレイユ ▶¥5,800

◀敵が多彩なら主人公たちの攻撃も多彩。ボスまでノン・ストップで走り抜けろ！

夢☆色いろ 〜夢美が丘学園高等学校第33期生〜

▶7月(予) ▶SLG ▶フェザード ▶¥5,800



◀3年間で、異性との恋愛を成就させよう。同性との友情を追究してもいいので、硬派なキミもOK！

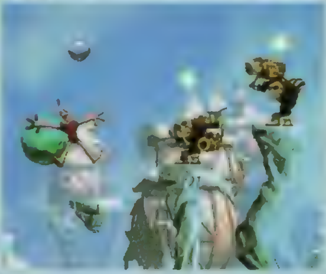
カクテル・ハーモニー

▶9月(予) ▶SLG ▶アストロール ▶¥5,800

◀ストーリーモードのほか、上級者用のコンテストモードや、充実したデータベースなども用意されている。

クレイマン・クレイマン2 〜スカルモンキーのぎゃくしゅう〜

▶8/13 ▶ACT ▶リバーヒルソフト ▶¥5,800



◀今度の舞台は惑星イズナック。先の面へショートカットできるテレポートボールなども登場するのだ。

©1995 1998 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT.CO.,LTD. ©1998 ティー・イー・エヌ研究所／JAPAN VISTEC ©寺田憲史/パイ,ファルコン,1997,1998 ©1998 TECHNO SOLEIL CORPORATION ©1998 FEATHERD Corporation,Ltd. ©1998 ASTROLL CO., LTD. ©1998 Riverhillsoft Inc. ©1998 Dream Works Interactive L.L.C. All rights reserved. Skullmonkeys is a trademark of Dream Works Interactive L.L.C. Dream Works Interactive is a trademark of Dream Works L.L.C. The Neverhood is a trademarks of The Neverhood L.L.C. Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks and/or registered trademarks Electronic Arts in the United States and/or other countries. All rights reserved.

NEXT WAVE?

PSの次を見すえる先取り(?)ページ

歴代の東宝特撮怪獣総出演!!
あのゴジラが迫力のカードバトルで登場!

ゴジラ トレーディング バトル

この「ゴジラ〜」は、本格的なトレーディングカードゲームのバトルシステムを採用したTBLだ。ゲームの目的は、怪獣カードやイベントカードなど、さまざまなカードを駆使してマップ上の拠点を奪い合うというシンプルなモノ。面倒な点数計算などの処理をCOMに任せて、その魅力を手軽に味わえるようになっているぞ。また、歴代の東宝特撮怪獣が続々登場(しかも効果音も完全再現!)という、ファンには涙モノの仕上がりも、このゲームの見逃せない所だ!

▲ストーリーモードで勝利していくことで、新しいカードが手に入るぞ。

▼怪獣の細かなプロフィールも、データベースでバッチリ紹介!

『ゴジラ〜』注目のポイント

拠点を奪い合うというシンプルなルールとは裏腹に、さまざまなカードの要素が複雑に絡み合い、使い方次第でかなり奥の深い駆け引きが楽しめるこのゲームを、3つのポイントに分けて紹介。

POINT 1 手軽に楽しめる

このゲームはトレーディングカードゲーム特有の煩雑な処理は、COMに任せて、初心者でも楽しめるようになっている。また、友だちとの対戦プレイはもちろん、カードの収集や交換といったトレカならではの魅力も十分に味わえるぞ。

POINT 2 迫力の3Dバトルシーン

戦闘時には、リアルな怪獣たちの迫力あふれる戦闘シーンが展開される。各怪獣には、体力を消費しての超強力なスペシャルアタックも用意されているぞ。

POINT 3 ハリウッド版ゴジラも登場

今夏の公開まで一切が謎に包まれているハリウッド版ゴジラも収録! さらにはゲームオリジナルの新怪獣も登場する。まさに、特撮ファン涙モノのソフトだ。

今回のネクストは?

今回のネクストウェイヴは、手軽にトレーディングカードゲームの魅力が味わえるTBL、「ゴジラ トレーディングバトル」を紹介! メジャーな怪獣からマイナーな怪獣まで、歴代の東宝特撮怪獣が登場するこのゲームを、注目のポイントごとに分けて紹介しよう!

ゴジラ トレーディングバトル

■発売日未定 ■TBL ■東宝 ■¥6,800(予)

©1998 TOHO CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED. ©1998 TRISTAR PICTURES,INC. ALL RIGHTS RESERVED. GODZILLA AND THE CHARACTER DESIGN ARE TRADEMARKS OF TOHO CO.,LTD. ©1998 TOHO·TOHO EIGA

HOSHINOGAWA
AIJI
その朝ぼくは、夢に飛び乗る。
初夏の稚内。夢にまで見た豪華特急での日本縦断旅行。
日本全国の旅先で、どんな出逢いが待っているだろう。
どんな女の子たちと知りあえるだろう。
おしゃべりして、デートして、うまくすれば電話番号も…
そんな期待を胸に、夢のような15日間の旅は始まった。
ドラマチック恋愛アドベンチャー・ゲーム
お嬢様特急
エクスプレス
あかほりさとる事務所オリジナル第1回作品
企画：あかほりさとる
ストーリー構成：花田十輝
キャラクターデザイン&作画監督：柳沢まさひで
7/9
ON SALE
予約 W チャンスキャンペーン実施中!!
1998年7月8日（消印有効）までにお店でこのソフトを予約して応募するともれなく特製ポストカードをプレゼント。
さらに、特製オレンジカードが抽選で500名様に当たる!
※詳しくは店頭のチラシかユーザーサポートまで
「お嬢様特急」は、マルチメディアに展開中!
■電撃G's文庫
『お嬢様特急①』
著／花田十輝　イラスト／柳沢まさひで
定価560円十税
■電撃コミックス　コミック『お嬢様特急①』
勝又礼夫　原作：花田十輝
■電撃攻略王
『お嬢様特急』公式攻略ガイド
電撃Play Station & SEGA SATURN特別編集
■CD
ラジオドラマ『お嬢様特急 1st Half』〈仮〉
（CDエクストラ仕様）
ラジオドラマ『お嬢様特急 2nd Half』〈仮〉
（CDエクストラ仕様）
シナリオ／花田十輝ほか（発売：ポリグラム）
■ラジオドラマ放送中
『電撃大賞～お嬢様特急～』
・文化放送　毎週土曜日 26：00～26：30
・ラジオ大阪　毎週日曜日 26：00～26：30
MEDIAWORKS (株)メディアワークス　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083　URL http://www.mediaworks.co.jp/
© Seven Bright・あかほりさとる事務所・メディアワークス　"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SEGASATURNおよびは株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。

PlayStation

“PS”マークおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

SE SHOEISHA

出演声優

フィット
関　智一

レナ
高橋美紀

プリム
長沢美樹

シュラ
久川　綾

マーム
南　央美

シルク
永島由子

ガイア
緒方恵美

ミュウ
笠原弘子

オリジナル
オープニング＆
エンディングソング
歌:笠原弘子

恋愛要素をプラスしたシミュレーションRPG

精靈召喚
プリンセス オブ ダークネス

1998年6月25日発売
標準価格 5,800円(税抜)

©1998 Shoeisha Co., Ltd.

購入者全員プレゼントキャンペーン!!

本製品に含まれているアンケートハガキに必要事項をご記入の上、ご返送していただいたお客様全員に、「精霊召喚特製トレーディングカード(6+1枚組)」をプレゼントいたします。
なおプレゼントの締切は1998年7月末日までです。

株式会社 翔泳社 〒107-8790 東京都港区南青山2-18-2 竹中ツインビルB館3F TEL. 03-5411-1019 FAX. 03-5411-5072 翔泳社ホームページ http://www.shoeisha.co.jp/enter

このバトル、
映画じゃ観れないPS劇場。
PlayStation
カウントダウン
COUNT DOWN7.11
ハリウッド版ゴジラ公開
そして、プレイステーションへ
ゴジラ
トレーディングバトル
歴史に堂々と君臨する怪獣王ゴジラ
そしてモスラやキングギドラなど、歴代の東宝特撮怪獣
さらに最新のハリウッドゴジラが、このバトルに参戦する。
かつてない数の怪獣たちが繰り広げる、攻防のドラマ。
君は、自陣の怪獣の力を見きわめ、敵との闘いを組み立てる。
攻めか、守るか。プレイヤーの戦略が、このバトルの決着をつける。
98年7月発売予定
怪獣カードバトルゲーム
価格：6,800円（税別）
発売元：東宝株式会社映像事業部　〒100-8415　東京都千代田区有楽町1-2-1
© 1998 TOHO CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
© 1998 TRISTAR PICTURES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
GODZILLA AND THE CHARACTER DESIGN ARE TRADEMARKS OF TOHO CO., LTD.
© 1998 TOHO・TOHO EIGA

サンダーフォースV
THUNDER FORCE V
Perfect System
5月21日発売
PlayStation
¥5,800(税別)
SLPS 01406
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
第1位
No.1シューティング
●ミリオンセラー「ThunderForce」シリーズの最新作が
パワーアップしてついにプレイステーションで登場！
●2Dシューティングの操作性はそのままに、闘いは3D空間。
●プレイステーションでは新たに「タイムアタックモード」の新設！
●設定資料を満載した「デジタルビュアー」の新設！
●デュアルショック対応で更に高まる臨場感！
●'97年夏季ソフトバンク発行のセガサターンマガジンにおいて、
全ソフト中ユーザーが評価したランキングで、6週連続第一位を獲得した超優良ソフト！
World of Technology
Tecno Soft.
音楽CD通販
各¥2,500
(消費税込・送料サービス)
VOL.1 illusion
VOL.2 Excursion
VOL.4 ELEMENTAL MASTER
VOL.6 Reincarnation
VOL.7 SANCTUARY
VOL.8 DIMENSION
VOL.9 VOYAGE
VOL.10 Technology
VOL.11 NEW EXPEDITION
VOL.12 NEW DISCOVERY
株式会社テクノソフト
ホームページ http://www.tecnosoft.com/
攻略ビデオ 60分 VHS
●通常ゲームモードでの攻略法！
●タイムアタックモードでの攻略法！
●ゲームディスクより更にパワーアップした高画質ムービー！
¥5,000（消費税込）'98年6月末頃発送開始。送料¥800（消費税込）
なお音楽CDと同時注文された方で、ビデオとCDの同時発送(98/06末~)で良い方は送料無料。またビデオをご注文された方に、B2ポスターを抽選で200名様にプレゼント。
■ビデオをご希望の方は封書にて郵便番号・住所・氏名・電話番号・「TFV攻略ビデオ希望」とお書きの上、金額分の定額小為替(無記入)を同封して下記宛先までお送りください。
■音楽CDは同様のお申し込み方法で、ご希望の音楽CD名をお書きの上お申し込みください。
〒859-3216 佐世保市勝海町165-1 株式会社テクノソフト TFV VTR係 音楽CD係 Tel 0956-39-5555

UPSTAR

Auto Trader

Codemasters

3Dカーアクションゲーム

トカ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

TOCA TOURING CAR championship

OFFICIAL GAME OF THE RAC
BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP

PlayStation

リアリティ、国際A級!! 世界の名車たちによる本物のバトルが始まる。

繊細なハンドリング、ロック寸前のブレーキ、天候や駆動方式によって変化する車の挙動など、何からまでリアルを極めたカーアクションゲーム。クラッシュによるダメージもシビアに反映される、本物を追究した本格派のレースゲームです。

本物さながらの迫力!

ハンドリングやコーナリング、ブレーキングなど、車の挙動は実車そのもの。ハードブレーキではスリップマークが路面に付き、また、パイロンを跳ね飛ばすと次の周回でもその場所に落ちていたりと、現実感の高さも魅力のひとつです。

多彩なサーキット!

ハイスピードコースやテクニカルコースなど、さまざまにレイアウトされた9つのサーキットを転戦してチャンピオンをめざします。

視点チェンジで楽しさ倍増!

バーチャルなドライバーズアイや、車の挙動がつかみやすいアフタービューなど、視点をさまざまに切り替えて楽しむことができます。

アナログコントローラ (SCPH 1200) DUAL SHOCK™ 対応

6.18 発売予定 予価¥5,800(税別)

ウィナーズプレゼントキャンペーン

応募方法:プレイステーション「トカ ツーリングカー チャンピオンシップ」の製品内に入っている専用アンケートハガキにお答えのうえご応募ください。抽選にてすてきな賞品を差し上げます。なお発表は、発送をもってかえさせていただきます。

締め切り:'98年 7・8・9月末日消印有効

※A賞の観戦日、対戦カードの指定はできません。当選された方には当社にて抽選のうえチケットを送らせていただきます。ご了承ください。

※ご応募は、専用アンケートハガキにてのみ有効です。

A賞 東京ドーム 巨人戦 観戦チケット 毎月10組20名様

B賞 TOCA オリジナルTシャツ 毎月100名様

C賞 TOCA オリジナル エンブレムステッカー 毎月200名様

All Rights Reserved "Codemasters" and the Codemasters
by Gaga Digital Media Company Logo are trademarks owned by Codemasters Limited. Developed by Codemasters and distributed exclusively under license
"TOCA" is a trade mark owned by TOCA Limited Gaga Digital Media Company is using the TOCA trade mark pursuant to a license.
マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

●レイアップホームページアドレス
http://www.layup.co.jp/upstar

株式会社レイ・アップ アップスター事業部

JALECO
メモリーカードに何かが潜む…。
PlayStation MEMORY CARD
SONY
ドラゴンシーズ
DRAGONSEEDS
最終進化形態
超進化!「メモリーカードバトラー」モード搭載!!
最強のメモリーカードを探せ!
世界中のメモリーカード全てにドラゴンが潜んでいます。そのドラゴンを召喚して、その場でバトルが楽しめる画期的なシステムです。
プレイステーション用バトルシミュレーションゲーム
98年8月進化開始!! 予価5,800円(税別)
PlayStation
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
株式会社ジャレコ ジャレコホームページ http://www.jaleco.co.jp
©1998 JALECO LTD. ALL RIGHTS RESERVED
(本社)〒158-8520 東京都世田谷区用賀2-19-7 TEL.03-3708-4820(直通) FAX.03-3708-4822 (大阪)〒564-0062 大阪府吹田市垂水町3-18-9 TEL.06-385-5100(代表) FAX.06-385-0868
(九州)〒879-0103 大分県中津市大字植野字小見野486 TEL.0979-32-8711(代表) FAX.0979-32-2527 (サービスセンター)〒158-0098 東京都世田谷区上用賀5-24-9 TEL.03-3420-2271(代表) FAX.03-3420-2280

PlayStation
プレイステーション用RPG
角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
ハイクオリティのムービーでおくる
愛と勇気と感動の正統派巨編RPG!!
初回特典:オリジナルポスター付
ルナ ~シルバースターストーリー~
LUNAR
SILVER STAR STORY
絶賛発売中!!
2枚組/価格6800円(税別)
©1992 STUDIO ALEX/GAME ARTS ©1996 角川書店/GAME ARTS/JAM
©1998 角川書店/ESP/GAME ARTS キャラクターデザイン/窪岡俊之
"マーク"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
ESP

PlayStation
このおもい、あなたにとどけたい…。
超美麗アニメーションを大幅拡大。
親切簡単システムも健在。
EASY(超簡単)モード標準装備!!
シリーズ、第2弾
スーパードラマチックアニメゲーム
バックガイナー
よみがえる勇者たち
飛翔編(ひしょうへん)「うらぎりの戦場」
CD-ROM2枚組+サービスディスク1枚 価格5,800円(税抜)
98年6月25日(木)発売予定
封入特典
描きおろしイラスト夏秋カレンダー付
初回限定特典
オリジナルポスタープレゼント
第1弾 絶賛発売中
覚醒編(かくせいへん)「ガイナー転生」
CD-ROM2枚組(ピクチャーレーベル)
封入特典付き 価格5,800円(税
●サウンドトラックアルバム 好評発売中
●「小説版バックガイナー ～よみがえる勇者たち～上巻」98年秋発売予定
●公式攻略ガイドブック バックガイナー ～よみがえる勇者たち～
覚醒編「ガイナー転生」好評発売中
飛翔編「うらぎりの戦場」98年6月25日発売予定
シリーズ完結編「そして、明日へ」
バックガイナー ～よみがえる勇者たち～
98年発売予定
○新キャラ加入でボリュームアップされた声優陣
上田祐司、今井由香、岡村明美、水谷優子、
高野直子、飛田展男、高田由美、天野由梨、
根谷美智子、沢海陽子、置鮎龍太郎　他
©VING
VING
ビング株式会社 東京
〒141-0021 東京都品川区上大崎1-21-5
ユーザーサポート TEL:03-5423-3283
アニメーター・グラフィックデザイナー・プログラマー募集
履歴書・自己PR文・作品を郵送してください。
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

これからの恋愛は対戦です

PlayStation

これで完璧パーティーモード

MAP画面

人数、名前、誕生日、プレイ期間を設定したらゲームスタート。まず週の初めに行動する街を４つ（渋谷、横浜、多摩川園・日吉、学芸大学）から選ぶ。街のマップでは、プレイヤーは順番に移動先を選んでいく。もちろん、行きたい場所を自由に選べる。

女の子がいる場所へ

●好感度が上がる
●遊びやデートに誘う

女の子がいない場所へ

●会話パネルの入手
●パラメータのアップ・ダウン

デートに誘ってみる

デートの場所を決定

遊びに行くことになったら、週末のデートは全員参加。最初に誘ったプレイヤーが主導権を握り、遊ぶ場所、会話する相手を選ぶ。その後順番に会話をして、一番好感度を上げた人が次の主導権を握る。

会話パネルでおしゃべりを

女の子との会話は、自分が持っている会話パネルから話題を選ぶ。もちろん、その女の子が興味を持っている話題なら好感度は上がるけど、他のプレイヤーの邪魔をするため、わざと怒らせてみたり…。

パーティーモードリプレイ編
てらにしくん大迷惑の巻

まま　みんな、名前、誕生日の入力は終わったよね？　それじゃ、リーダー、今週の活動場所を選んでください。
ななみ　あっ、リーダーは僕ですか？　最初はランダムでリーダーが決まるんだ。それじゃ、多摩川園・日吉…っと。で、女の子の顔がある場所には、その子がいるわけですよね？
てらにし　そうですよ。女の子に会うか、パラメータを上げるかですね。
ななみ　それなら、早苗に会いにいこうっと。なになに…「なにふざけてるのよ」って、幼なじみの事忘れちゃってるよ、俺。（３人爆笑）
まま　……そろそろ、遊びに行こうよ。てらちゃん、誘ってよ。
てらにし　はいはい。それじゃぁ、「遊びに誘うパネル」を使ってぇ…。
ななみ　デートは全員参加なんですね。相手も４人来てるんだ。
まま　でも、リーダーになって仕切るのは、遊びに誘った、てらちゃん。
てらにし　アニメ映画観ましょうかぁ？
ななみ　それじゃ、早苗との会話が難しくなるじゃないですか〜。
まま　そうだよ！
てらにし　まあまあ、いいじゃないですかぁ。それじゃ、早苗と会話を…。あっ、怒っちゃったぁ…。
ななみ　あーっ、俺、何の話をすればいいんだろう…。うわっ、やっぱり怒ってるよ。
まま　そういうことするヤツは、悪口パネルで評価を下げる！
てらにし　ひどいじゃないですかぁ〜。
まま　アンタ、開発スタッフなんだから、これくらいハンデでしょ！
ななみ　う〜ん、複雑な人間関係が生まれつつあるなぁ…。というわけで『あのこどこのこ』には４人で遊べるパーティーモードがあります。ボードゲームのように手軽に遊べて、会話パネルによって、いろいろな駆け引きが楽しめます。友達との対戦は燃えますよ、なんてったって、恋愛がからんでますから、ねぇ。

キャラクタファイルNo.1
相沢　早苗
（声：飯塚 雅弓）
明るく活発でスポーツ好き

キャラクタファイルNo.2
中津川　友香
（声：野上 ゆかな）
料理好きで、あまえん坊

ボードゲーム感覚で楽しめるパーティーモード

最大４人まで参加可能で、期間内にどれだけ女の子と仲良くなれるかを競うモード。ボードゲームのように簡単にプレイできる。意中の女の子に告白してOKがもらえるか、勝負だ！

新感覚恋愛対戦ボードゲーム

あのこどこのこ

8月発売予定 ¥5,800

株式会社 サクセス
〒150-0011 東京都渋谷区東3-12-12祐ビル3階

SUCCESS PRESENTS

ホームページアドレス：http://www.success-corp.co.jp

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
パソコン版のヒット作、ついにプレイステーションで登場!!
SAKURA TANGE
(SAKURA)
HARUNA IKEZAWA
(NANA SERIZAWA)
MANAMI KOMORI
(MAMINA AYANOKOUJI)
文化放送開局45周年記念作品
どきどき ON AIR
6月11日発売予定
5,800円(税別)
業界初!
ラジオ番組制作シミュレーションゲーム
今日から君がディレクターだ!!
文化放送の完全協力のもと実現した、プレイヤーがディレクターとなってラジオ番組を制作するという、業界初のラジオ番組制作シミュレーションゲーム。番組の企画書作成から台本作成、ゲストのブッキングとやることはたくさんある。放送はもちろん全編フル音声で、まさに実際のラジオ放送を聞いている感じだ。1クール全13週の放送終了時、キミの番組は継続か打切りか？　最後までどきどきだ!
「どきどきON AIR祭り」のCDが、初回特典でもらえるぞ!!
初回特典!!
撮影／森谷　修
2月22日、杉並公会堂で開催された「どきどきON AIR 祭り」のトークショーが、収録されたCDだ。
メインパーソナリティー3人の爆笑㊙トークが裂烈してるぞ!!
A賞 小森まなみ・丹下　桜・池澤春菜、直筆サイン色紙　各5名様
B賞 どきどき ON AIR オリジナルテレホンカード　100名様
C賞 販促用ミニポスター　100名様
※詳しくは、本商品をお買い上げの上、解説書のキャンペーンページをお読み下さい。
特典がいっぱい!!
ゲームを買って
いろいろもらっちゃおう!!
BOTTOM UP 株式会社 ボトムアップ
〒164-0001 東京都中野区中野3-33-3 インツ中野ビル8F　TEL.03-3382-3611　FAX.03-3382-3610
企画・開発／ドリームジャパン　ドラマ脚本協力／あかほりさとる事務所
©1998 BOTTOM UP／文化放送／JCM

ゲーム関連商品専門店 GAMERS
ブロッコリー通販百科
センチメンタルグラフティ
Sentimental Graffiti
©マーカス
制服登場！
ハイブリッドテレカ・校章付
サイズ S M L
実際とは若干色が異なる場合があります。
残り少なくなってきました！
欲しい方はお早めに！
沢渡ほのか 通販価格 42000円
永倉えみる 通販価格 41000円
杉原真奈美 通販価格 42000円
山本るりか 通販価格 47000円
遠藤晶 通販価格 45000円
松岡千恵 通販価格 53000円
星野明日香 通販価格 35000円
七瀬優 通販価格 36000円
綾崎若菜 通販価格 50000円
安達妙子 通販価格 35000円
保坂美由紀 通販価格 53000円
森井夏穂 通販価格 45000円
サイキックフォース
オリジナルビデオアニメーション
—LD&VC—
全2巻
通販価格各7140円
サイキックフォース
オリジナルOVA関連商品
サイキックフォース
オリジナルドラマCD
全3巻好評発売中！
◇CAST◇
●関智一 ●津久井教生
●真殿光昭 ●高山みなみ
●氷上恭子 ●緑川光他
通販価格：各3000円
ゴールド1
ゴールド2
ゴールド3
サイキックフォースハイブリッドテレカ
通販価格：各2100円
限定生産の証シリアルナンバー付・プラケース入り
サイキックフォースクリアファイルセット
3種1組 通販価格：1050円
神秘の世界エルハザード
神秘の世界エルハザードクリアファイルセット
3種1組 通販価格：1050円
6月下旬発売予定
神秘の世界エルハザード
ハイブリッド
カードコレクションPart1
1袋10枚入 1箱15袋入
通販価格：5400円
神秘の世界エルハザード
ハイブリッド
カードコレクションPart2
1袋10枚入 1箱15袋入
通販価格：5400円
エルハの魅力がぎっしりつまったカード満載！
※左はPart1のカードです
©1997 AIC・PIONEER LDC・テレビ東京
バトルアスリーテス大運動会
大運動会クリアファイルセット
3種1組 通販価格：1050円
大運動会ハイブリッド
カードコレクション
1袋10枚入 1箱15袋入
通販価格：5400円
カードの一例です
ポスターパーティーも、好評稼働中!
©1997 AIC・PIONEER LDC・テレビ東京・SOFTX・電撃社・AEON
カードの一例です
双界儀
双界儀クリアファイルセット
3種1組 通販価格：1050円
双界儀ハイブリッド
カードコレクション
1袋10枚入 1箱15袋入
通販価格：5400円
双界儀テレホンカード
通販価格：1200円
©SQUARE / YUKE'S
KIRARA
KIRARAクリアファイルセット
3種1組 通販価格：1050円
KIRARAテレホンカード
通販価格：1200円
TV・ラジオCMオンエア中！
「時空転抄ナスカ」
テレビ東京系 月曜25:15～
「熱沙の覇王ガンダーラ」
WOWOW 金曜25:00～
「アニメコンプレックス」
WOWOW 月曜19:00～
「超時空要塞マクロス（再放送）」
テレビ神奈川 水曜24:10～
千葉テレビ 木曜24:00～
テレビ埼玉 月曜24:20～
テレビ愛知 月曜25:30～
サンテレビ 金曜25:30～
KBS京都 金曜23:30～
文化放送 土曜22:30～
Coming Soon!
近日発売の
ハイブリッドカードコレクション
ハイブリッドカードコレクション
アイドル雀士スーチーパイ
通販価格：5860円
悠久幻想曲2nd Album
※実際の商品とは多少デザインが異なる場合があります。
HEART
PHOTO
6月下旬発売予定
悠久幻想曲2nd Album
ジグソーパズル
通販価格：各1050円
悠久幻想曲2nd Album
クリアファイルセット
3種1組通販価格：1050円
©1997 Starlight Marry / Media Works,Inc
6月下旬発売予定！
ハイブリッドカードコレクション
サイキックフォースOVA
一袋十枚入 一箱十五袋入
通販価格5400円
ゲームグッズなら何でもお任せ！
ゲーム関連商品専門店
GAMERS
池袋店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03-3985-3232
新宿店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03-3225-5996
秋葉原店 TEL 03-3252-9600
京都店 OPEN／10:00～23:30 TEL／075-255-1770
長野店 OPEN／11:00～20:00 TEL／026-266-7626
セガゲーマーズ OPEN／10:00～20:00 TEL 03-5256-8123（代）
藤沢店 OPEN／11:00～21:00 TEL 0466-26-1400（代）
この広告ページの商品は全て通販が出来ます。通販カタログもございますのでご希望の方は90円切手同封の上、カタログ希望と明記して下記の通販係まで
通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名（種別・色種のあるものはお忘れなく記入して下さい。記入もれの場合商品の発送が遅れる場合がございます。）を明記した紙を同封の上、「〒178-8691東京都大泉郵便局私書箱6号 ブロッコリーDP6.13係」までお送り下さい。
ホームページURLhttp://www.broccoli.co.jp E-mailアドレスsupport@broccoli.co.jp
※カードコレクションの通販での購入単位は1箱単位です。
※このカタログの有効期限は1998年8月12日です。

Pai
PlayStation
神々に挑まなければ人類に未来はない…
アルカナ戦記 ルド
LUDO
未来を覇するのは人類の英知か、神々の意志か？
いま、「アルカナ」の力で人々は岐路に立つ…。
初回特典！
オリジナルタロット
22枚付き
タロットに託された壮大なる創世神話の世界…。あの寺田憲史監修によるボード&カードシミュレーションゲームついに登場！
人、ドワーフ、エルフ、ピクシーの4つのスート（種族）が存在する大陸に、最高神「世界」と21の神々がいた。各スートは守護神の恩恵で栄華を誇っていたが、いつしか対立を深め、神々を巻き込んだ大戦争を起こしてしまう。「世界」はそれを嘆き、神々を神殿に封印するとともに自らをも封印してしまった。大戦終結後、「世界」は人々に神々の力を媒介する「アルカナ」を与えたが、人間のアルカナ使いが守護神復活を試み、アルカナの大暴走を招く。「世界」の力で危機を脱したものの、アルカナの残留エネルギーからモンスターが生まれ大陸は再び暗黒の時代へと入ってゆく…。ゲームは人類が平穏を取り戻す旅へと歩み出すところから始まる。神々とモンスター、そしてキーとなる22番目の神…。はたして人類は、その旅の果てに何を見出すのか。
7月9日発売予定
シミュレーション（多人数対戦型）ボード/カードゲーム 7月9日発売予定／価格 ￥5,800（税別）
総合プロデュース・監修：寺田憲史／作画：ゴトウマサユキ／制作：ファルコン株式会社／販売元：有限会社パイ 〒537-0023 大阪市東成区玉津2-4-23 TEL.06-971-4796/FAX.06-971-4873
ホームページアドレス：http://www3.osk.3web.ne.jp/~paico/ ©寺田憲史 1997, 1998 ©PAI 1997, 1998 ©FALCON 1997, 1998

KONAMI LABEL 6月 JUNE LINEUP

KONAMI

New Single 7.3 in store

コバルト＊
國府田マリ子

c/w Sha-La-La～ふたり～

CDS:KIDS-7605 税込定価￥1,020

mariko
kouda

國府田マリ子
5th.Album 7.24 in store
「だいすきなうた」

CD:KICA-7612 税込定価￥3,059

7.3発売シングル「コバルト」、7.24発売アルバム「だいすきなうた」、8.7発売のビデオ・LD（どちらかひとつでO.K.）の3点をお買い上げのお客様に抽選で、國府田マリ子オリジナルウオッチ（50名）、オリジナルテレホンカード（200名）が当たります。
詳しくは商品封入の応募要項をご覧下さい。

「ときめきメモリアル」の虹野沙希役で大人気の菅原祥子。一枚まるごと「菅原祥子」が詰まったベストアルバムです!!
★初回特典：特製プラスティックケース＆限定公開"ピヨコさち"ピクチャーCD付き

初回限定公開 "ピヨコさち" ピクチャーCD

Best Album
6.26 in store

Sati's-faction
菅原祥子

1.おサカナになりたい～1000wに願いを～
2.Happy Birthday
3.convenience story
5.only you 6.Satisfaction
7.思い出がいっぱい 8.笑顔いっぱい!
9.♡(ハート)のスタートライン
10.予感 11.学園天国
12.手をつないでいて
13.Girls, Be Ambitious
14.親愛なるあなたへ…

CD:KICA-7871 税込定価￥3,059

川口雅代 Best Album 7.3 in store

masshy@love.net
masayo kawaguchi

個性的なキャラクターで人気の高い片桐彩子役の川口雅代。「ときめきメモリアル」の中で歌ったキャラクターソングを中心に、いままでに歌ったオリジナルソングやセルフカバー曲も収録したベストアルバム。

1.好きなまま好きでいい
2.You can say!
3.Aya's Cooking Lesson
4.Melty
5.恋はほどほどに
6.心にまで黄昏が
7.MIRACLE OF THE CENTURY
8.あやういシンメトリイ
9.ジャパニーズ・ガール
10.夏少女
11.SMILE

★初回特典：ピクチャーCD
CD:KICA-7880 税込定価￥3,059

明日、あなたを好きになる。

7.3 in store

DRAMA CD
ときめきメモリアル
彩のラブソング with you vol.1

文化放送系「CLUB db」でオンエアされたドラマをフルバージョンで収録。
登場キャラクター（館林見晴/CV:菊池志穂）が歌う「SPRING DREAM」などのボーナストラックを収録。収録曲譜面付。
〈RSS〉録音による立体音響効果。
ハイクオリティ・サウンド
ゲーム「彩のラブソング」のイラスト等が見られるCD EXTRA仕様。

CD EXTRA　RSS Roland Sound Space　COMPACT disc+ DIGITAL AUDIO

★初回特典：ピクチャーCD、タトゥーシール付
CD:KICA-7875 税込定価￥2,854

是方博邦をゲストに迎え、よりパワーアップしたpro-fusionの最高峰

KUKEIHA CLUB pro-fusion
~TOKIMEKI MEMORIAL~

矩形波倶楽部 pro-fusion
～ときめきメモリアル～

CD:KICA-7873 税込定価￥3,050

1:近所の公園
2:カルトマンの野望
3:What are you talkin'
4:息を合わせて
5:ボーリング
6:植物園
7:誰よりも
8:古都
9:リアル
10:ファンシーショップ
11:ちょっと幸せ

大人気アーケードゲーム「beatmania 2nd MIX」、マニア必携のゲーム・サントラついにリリース!
アナタをDJに、ゲームセンターをダンスフロアに華麗に[illegible]

6.26 in store

beatmania 2nd MIX

オリジナルトラック全曲とディベロッパーによるプレイバージョンを含む待望のコンプリートコレクション
KONAMIXレーベルの協力によりQUADRAによる、REMIXを特別収録

BEATMANIA 2ND MIX COMPLETE
CD:KICA-7872 税込定価￥2,243

「藤崎詩織 春のキャンペーン」当選者発表（藤崎詩織バッグ:20名様） 大津市 藤井篤人／静岡市 青木美和／北九州市 曽我部直起／北海道亀田郡 小林悟／足立区 佐藤明美／高崎市 久保田稔／会津若松市 山田可奈子／秦野市 小嶋謙太郎／黒磯市 大森和貴／諏訪市 宮澤駿太／八王子市 山口広一／松戸市 藤井順平／荒川区 杉田次郎／熊谷市 一ノ瀬慎／北海道川西郡 外山崇博／広島市 森脇涼／墨田区 野中秀樹／秦野市 勝田篤史／稲城市 高松隆太／多治見市 浜野勉（敬称略）
■オリジナルテレカ当選者200名様は発送をもってお知らせいたします。

KONAMI 制作・発売元：コナミ株式会社 〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1 ©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. 98240105 販売元：KING RECORDS

最強の研究所設立!!
ERP
プロのデジタル・クリエイティブ集団「フューチャー・パイレーツ」と産学共同プロジェクト「ERP "Entertainment Research Park"」を設立! 所長はフューチャー・パイレーツ代表の高城剛。実際に発売されるゲームを作り、ゲームビジネスの現場を体験する、全く新しいかたちのカリキュラム。これで君も憧れのゲーム業界で活躍できる!!
絶対プロになるキャンペーン
待望のスタート!
大好評放送中!!
「ERP」の学生プロジェクトチームがオープニングCG制作を担当! クリエーターのすべてがわかる、クリエーターのための情報ドキュメンタリー番組「クリエーターズ・エレメンツ」テレビ東京にて毎週水曜日深夜2時55分から大好評放送中!
必見!!
絶対プロになるしくみ
去年までの我が校
オリジナルカリキュラム
卒業
実績のないままプロの現場へ
今年からこうなる!!
これが絶対プロになる新システム!!
オリジナルカリキュラム
ERP
ERP GAME
ERP RECORDS
ERP VISUAL
ERP CREATIVE
プロの現場へ派遣
作品が一般発売
就職推薦
一流のクリエーターが講師で参加
プロの仕事を体験してから卒業
即プロとして活躍!
●オリジナル・カリキュラムで基本はバッチリ!! だけど、これだけではまだプロとはいえません。
●「ERP GAME」の授業は「課題」ではなく「実践」です。実際に発売されるプレイステーションのゲームや期待される次世代マシンの企画から開発に携わります。さらに発売されるゲームの宣伝や店頭プロモーション計画までも立案する、限りなくプロの現場に近い学習の場です。
学専校門法学人校 東京デザイナー学院
〒101-0062 東京都千代田区神田駿河台2-11 フリーダイヤル 0120-62-6006
専攻コース▶ゲームクリエーター 他
学専校門法学人校 東京ビジュアルアーツ
〒102-0081 東京都千代田区四番町11 フリーダイヤル 0120-64-6006
専攻コース▶ゲームデザイナー 他
学専校門法学人校 東京ネットウエイブ
〒151-0051 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-8-17 フリーダイヤル 0120-65-6226
専攻コース▶ゲームビジネス,CD-ROMビジネス 他
学校法人 大阪デザイナー専門学校 0120-59-2299
ビジュアルアーツ専門学校 大阪 0120-69-2299
学校法人 東京デザイナー学院名古屋校 0120-7575-38
名古屋ビジュアルアーツ 0120-7575-48
学校法人/専門学校 九州デザイナー学院 0120-474-923
九州ビジュアルアーツ 0120-474-922
学校法人/専門学校 札幌デザイナー学院 0120-129-014

電撃 NEWS STATION

6月12日

セガの新ハードが発表されて、やっぱり気になるのはSCEIの対応だね。

RELEASE 発表会

セガ新世代機「Dreamcast」を発表!

セガ・新コンシューマ向けエンタテインメントマシン「Dreamcast」発表会

セガが「セガサターン」に続く、新たなエンターテインメントマシン「Dreamcast」を発表! 11月20日発売予定!!

セガ・エンタープライゼスは5月21日に都内ホテルで新コンシューマ向けエンターテインメントマシン「Dreamcast（ドリームキャスト）」を、11月20日に発売すると発表。当日は見本と共に、実機上で動くデモンストレーション映像を公開したが、そのクオリティの高さは、まさに〝新世代〟の名にふさわしいものだった。同ハードは通信用モデムを標準装備し、OSにマイクロソフトのWindowsCEカスタムバージョンを搭載。さらに液晶画面を搭載したＰＤＡ（携帯情報端末）タイプのメモリーカセット「ビジュアルメモリシステム(VM)」を記録媒体として採用している。これは単体でも、携帯型液晶ゲーム機として楽しめ、VM同士を合体させてのデータ交換も可能なもの。「Dreamcast」は今年10月10・11日に開催される、「東京ゲームショウ'98秋」で一般公開される予定。ソフトのラインナップも近日中に発表される予定だぞ。

SCEI・広報部からのコメント

今回(のハード)はセガさんが独自の切り口で開発されたもので、これによって家庭用ゲーム機がさらなる活性化を遂げてくれるものと期待しております。また弊社でも(PSの)次世代機は開発中ですが、現時点では特に申し上げることはございません。

「ドリームキャスト」の主なスペック

CPU	SH4：128bitグラフィックス・エンジン内蔵RISC CPU（動作周波数200MHz 360MIPS／1.4GFLOPS)
グラフィックエンジン	PowerＶＲ２（ＣＧ描画性能：300万ポリゴン／sec以上）
メインメモリ	16MByte（64Mbit SD-RAM×２）
モデム	Ｖ34（33.6Kbps）：Ｖ42およびMNP5までフルサポート
OS	Microsoft® Windows® ＣＥカスタムバージョン
CD-ROM	最大12倍速
最大同時発色数	約1,677万色
発売予定日	1998年11月20日
予定価格	未定
同時発売ソフト	5タイトル（予定）
セーブ方式	ビジュアルメモリシステムを使用（CPU：8bit、メモリ：128KByte、画面：48×32ドットのモノクロ液晶を使用）

TOPIC トピック

SCEIとウーピーキャンプが新会社を設立

株式会社ディープスペース設立

常に新しさを求める両社が生み出した新会社。タイトルの発表日は？

ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCEI）とウーピーキャンプが、共同でソフト制作会社「ディープスペース」を設立（5月15日付）したぞ。ウーピーキャンプといえば『魔界村』「ロックマン」「バイオハザード」などの人気作品の制作に関わった、藤原得郎氏が代表取締役を務めるソフト会社。「ディープ～」では今後、リアルタイムのAVGを制作するとのこと。今後の詳細発表に注目しよう！

▲「オレっ！　トンバ」を始め、氏の関わった作品は100を超える。

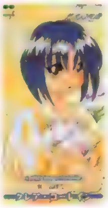
増えるソフト制作会社の設立

SCEIは昨年来、クリエイター本位の開発環境を実現するために新ソフト制作会社を相次いで設立している。今回のディープスペースで5社目となるわけだが、この新会社はSCEI制作部からの独立ではなく、SCEIが外部の才能に「出資」したというかたちで設立されている。これまでもさまざまな方法でライセンシー各社のソフト開発を支援してきたSCEIが、ついにここまで直接的な方法をとるようになったということだろうか。

MUSIC 音楽CD

「悠久」グッズに新商品が登場!

CD"悠久幻想曲"キャラクターシリーズ －6月17日発売－



悠久キャラのCDが連続リリース!

「悠久～」シリーズから、人気投票で選ばれたキャラ、6人のシングルCDが続々と発売されているぞ。今月は第3弾・第4弾であるエル・ルイス（CV：折笠愛）とクレア・コーレイン（CV：岩男潤子）の2枚。ボーカル曲とミニ・メッセージを収録しているファン必携のCDなのだ。しかも6枚全部集めれば、ジャケットが1つの絵になるぞ。

パ・ズ・ル／エル・ルイス
- 6月17日発売
- ¥1,000+税
- ポニーキャニオン

翼　広げて…／クレア・コーレイン
- 6月17日発売
- ¥1,000+税
- ポニーキャニオン

TOPIC トピック

ハドソンからのお知らせです

『ユナ』トレカ&『スポーン』フィギュア

ハドソンが贈るプリティー&バイオレンスな2大グッズ情報!

▶限定版のフィギュアをゲットせよ!

スポーンのフィギュアが当たるのです

7月23日に発売されるPSソフト『SPAWN THE ETERNAL』の発売を記念して、限定フィギュアプレゼントキャンペーンが実施されるぞ。ゲームのマニュアルに付いている応募券をハガキに貼って応募しよう。抽選で1,000名にオリジナルフィギュアが当たるのだ!

『ユナ』のトレカが出るのです♥

PS版の発売も間近の『ユナ』がトレカになるぞ。未来蜂歌留多商会からColleCarA(コレカラ)シリーズ"銀河お嬢様伝説ユナ"として6月24日に発売予定。全252種類で1パック(8枚入り)¥400(税別)で、ボックス(15P)価格は¥6,000(税別)だ。

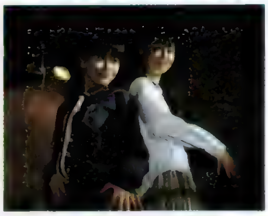
◀ユナと仲間たちが満載のカード。目指せ完全制覇!

MUSIC 音楽CD

広井王子×横山智佐×豊口めぐみ=?

『Flower Children』デビューイベント

歌って踊れる人気声優デュオ「フラチル」がデビュー!



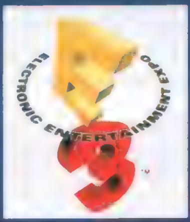
人気ラジオ番組から飛び出した声優2人組の新ユニット「Flower Children」(横山智佐・豊口めぐみ)が、CDデビューを果たしたぞ! プロデュースは広井王子氏。今回のアルバムは全6曲。60〜80年代のディスコ音楽を今風にアレンジした仕上がりになっている。今月の21日には東京でのライブも予定されており、今後の活躍が非常に期待できる2人組なのだ!

▶キュートでかわいい2人組。これからの展開が楽しみなのだ。

LOVeの伝説
▶発売中 ▶¥2,500(税込)
▶エアーズ

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO=E3

未公開タイトル多数出展!



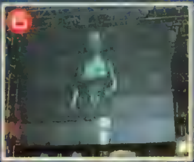
E3 レポート in アトランタ

去る5月28日〜30日の3日間、アメリカ・アトランタにて、毎年恒例となった世界最大規模のゲームイベント・E3が開催されたぞ! EASTとWEST、2つに分かれた超巨大な展示会場には、世界各国から多くのゲーム関係者やファンが詰めかけ、連日大盛況となった。

現在もアメリカでの主流となっているパソコン用ソフトや、N64ソフト、セガのアーケードマシンなどの新作が数多く発表されていたなかで、注目を集めていたのは、やはりPSのタイトル。アメリカでの開催、そして世界的なイベントということもあって、海外メーカーの出展が中心だったものの、SCEI、コナミ、スクウェア、ナムコなど、おなじみの日本の人気メーカーも、この場で海外向けのPSタイトルを多数発表していたぞ。そのなかには、初公開のタイトルや、日本での発売が期待される人気シリーズの最新作などもあり、それらは取材に訪れた日本のゲーム関係者の大きな話題となっていた。ここでは、ほんの一部ではあるが、そんな注目タイトルをピックアップしていくぞ!!

こんなソフトが➔

世界中の人々がプレイしていました。



others 他のメーカー

❺『RESIDENT EVIL2』(カプコン):海外版『バイオ2』。DS対応で、ハンドガンとショットガンを撃ったときの振動の違いも表現されていた。❻『TOMB RAIDERⅢ』(EIDOS):日本でもおなじみの3D・ACTの最新作。❼『SILENT HILL』(コナミ):コナミ初のホラー・アドベンチャー。日本での発売は年末を予定。

【注】ここで紹介している❼以外の6タイトルに関して、日本での発売が決定しているものはありません。

SCEA SCEアメリカ

❶『TWISTED METAL3』(SCEA):シリーズ最新作。今まで以上の大爆走で、大爆発の痛快ACT。❷『SPYRO THE DRAGON』(SCEA):翼竜・スパイロが活躍する3D・ACT。❸『COOL BOARDERS3』(SCEA):人気SPG最新作。本作はシリーズ初の海外制作となった。❹『SYPHON FILTER』(SCEA):激しい撃ち合いが魅力の3D・ACT。

はみ出し情報:アニメ「フォーチュンクエストL」が関東地区で放映中(テレビ東京・毎週火曜日深夜25:15〜)だ。これを記念して、6月21日に東京・徳間ホールでイベントを開催するぞ。現在、アニメイト各店舗(池袋・大宮・町田・吉祥寺・錦糸町・八王子・川越・渋谷・秋葉原)整理券を配布中だ。詳しくはアニメイト各店に直接お問い合わせを。

SPECIAL スペシャル

『ランナバウト』がベストで登場!…でキャンペーンやっちゃいます!!

CLIMAX&DPS&DPS-DPresents『ランナバウト』タイムアタックコンテスト

好評を受けて『ランナバウト』がPSザ・ベストに登場!! それを記念して、超豪華なキャンペーンを実施中だ!

▲▶一定の条件さえ満たせば、ルール無用の爆走が展開。ベスト発売に合わせてジャケットも一新。

ジャケットも一新したぞ!!

規定コースを飛び出して、町中を自由に爆走できる過激なRCG『ランナバウト』がPSザ・ベストになって帰ってきた(発売中)! このゲームに存在するのはスタートとゴールだけ。途中はどこを走ろうとも、一切問題ナシなのだ。よっていかに近道を発見し、最短のタイムでゴールするかがカギとなる。ホテルのロビーを突っ切り、パーティ会場に乱入してブチ壊し、ひたすらゴールを目指してアクセルを踏み込め! 本誌ではこのソフトのベスト化を祝って、兄弟誌「電撃PS－D」と開発元のクライマックスと共同で、タイムアタック全国コンテストを実施しているぞ。自分のタイムに自信のある人はRANKINGのTOTAL画面にある、CONTEST PASSに表示されているパスワードを入手して、以下の要領で応募しよう。上位入賞者には超豪華な賞品が用意されているぞ!

WINNER 上位2位までの方には"グアム旅行"ペアでご招待!!

優勝者、そして2位の栄冠に輝いたランナバウタ一には、なんとペアで"グアム旅行"が与えられる!! 常夏の海、まぶしい南国の日差しがキミを待っているぞ。ゲームは苦手! という人も、友人や恋人を特訓させて入賞を狙おう。とにかくドシドシ応募してね!

▶楽園がキミを待つ! 入賞を目指してとことんやりこもう!!

応募のきまり

1.コースは「初級DOWN TOWN」!

コンテストの対象になるのは「初級DOWN TOWNコース」で、「19A以外の車を使って」というのが条件となる。これを満たしていればタイムは全て有効! ソフトは通常版でも、ベストでも当然OKだぞ!

▲最もなじみ深いコースだけに激戦が予想されるぞ!

2.ハガキかEメールで応募!!

参加希望者はハガキかEメールで住所・氏名・年齢・電話番号と、走行タイム・エントリーネーム・使用車名・パスワードを明記して右のあて先に送ろう。

▲下欄に表示されるパスワードを間違えないように。

3.しめ切りは8月31日!

コンテストのしめ切りは8月31日消印有効。ハガキの人は下記の住所、Eメールでの応募はHP[www.climax.co.jp]をチェック。

ハガキのあて先
〒160-0004 東京都新宿区四谷4－3－12 四谷4丁目ビル8F
(株)クライマックス
「タイムアタックコンテスト」係

ランナバウト「タイムアタックコンテスト」についての詳細は平日の18時～21時までに03・3225・3274へ。またこのコンテストに18歳未満の方が入賞した場合、保護者の同伴あるいは承諾がないと、旅行に参加することができません。

SPECIAL スペシャル

ウイニングポスト'98Spring決勝戦結果発表!!

『ウイニングポスト3』発売中

PS勢が巻き返す!!

前回のウイニングカップではSS勢がやや優位だったが、今回は逆転。PSの予選を勝ち抜いた馬が圧倒する形になった。パスワード作成期間は同じだったものの、SS版に比べて1カ月早く発売されたことが最大の原因だったようだ。みごと3位までに入賞し賞金を勝ち取ったのは右の方々。またいつか開催するから応援よろしくネ。

優勝(10万円)
1600m:細谷次郎さん
2000m:杉本恵司さん
2400m:並川淳さん

準優勝(5万円)
1600m:青木聡さん
2000m:横山義生さん
2400m:横山肇さん

3位(1万円)
1600m:椎名達也さん
2000m:御室英之さん
2400m:磯田信親さん

※各最終予選を3位以内で通過したオーナーには、賞金5,000円を。また決勝に残ったすべてのオーナーにテレホンカードを進呈します。

阪神1600m(牝馬限定)

順位	馬名	馬齢	騎手	オーナー名	予選順位
1	イングリッシュアン	5牝	岡部幸雄	細谷次郎(東京都)	PS1位
2	グレーターデーモン	4牝	武豊	青木聡(東京都)	PS2位
3	タツノブレスド	4牝	岡部幸雄	椎名達也(茨城県)	PS3位
4	シュトラビンシーバ	6牝	武豊	飯村真希(京都府)	PS4位
5	クシュリナーダ	4牝	武豊	宍戸克巳(広島県)	PS5位
6	ケリービーナス	6牝	武豊	村尾雅俊(兵庫県)	PS7位
7	サイコアグネス	4牝	武豊	本荘元和(山形県)	SS1位
8	メイジンクララ	5牝	武豊	卯月勝広(福島県)	PS6位
9	ベールコロンビア	5牝	武豊	内田和哉(三重県)	PS8位
10	ゾロティボロータ	5牝	岡部幸雄	長井優毅(千葉県)	SS2位
11	レイレイレイ	4牝	岡部幸雄	菊池武彦(千葉県)	SS3位
12	スノーシュプール	6牝	武豊	大塚太郎(福岡県)	SS4位
13	タマカシミール	4牝	武豊	玉山祐司(大分県)	SS6位
14	ミユキパイソン	4牝	武豊	山本幸(愛媛県)	SS5位
15	ボロボロレジェンド	5牝	岡部幸雄	山田健史(愛知県)	SS7位
16	ジューダスペイン	5牝	岡部幸雄	平山雅典(福岡県)	SS8位

中山2000m

順位	馬名	馬齢	騎手	オーナー名	予選順位
1	カモメアルバート	4牡	南井克巳	杉本恵司(大阪府)	PS1位
2	カバ	4牡	中館英二	横山義生(兵庫県)	PS2位
3	スペシャルフォース	4牡	河内洋	御室英之(静岡県)	PS4位
4	ラヴインザスカイ	6牡	武豊	井上繁(大阪府)	PS3位
5	キングスフィールド	4牡	岡部幸雄	井上浩伸(岡山県)	PS5位
6	プラトニックチャラ	6牡	岡部幸雄	鈴木勝(愛知県)	SS4位
7	シルクワールド	4牡	河内洋	武村和則(岡山県)	SS1位
8	シュプレーム	4牝	南井克巳	北出義孝(京都府)	PS6位
9	テスタロッサ	4牡	武豊	出口敬之(大阪府)	SS3位
10	ゴットリースピード	6牡	武豊	八野公輔(大阪府)	SS2位
11	マエテツコクオー	5牡	岡部幸雄	前坂徹広(京都府)	PS8位
12	アクトレス	4牝	横山典弘	鈴木章博(宮城県)	PS7位
13	ミリオンダラー	4牡	岡部幸雄	小原昭洋(茨城県)	SS5位
14	アビリティトゥラン	5牡	武豊	上田智久(神奈川県)	SS8位
15	スターギャラリー	5牡	武豊	佐藤賢治(広島県)	SS6位
16	イルツカ	5牡	南井克巳	藤塚秀人(京都府)	SS7位

東京2400m

順位	馬名	馬齢	騎手	オーナー名	予選順位
1	アメンラー	6牡	横山典弘	並川淳(茨城県)	SS1位
2	オケラノネドコ	5牝	中館英二	横山肇(神奈川県)	PS1位
3	ゲキツヨツヨスギル	4牡	武豊	磯田信親(神奈川県)	SS2位
4	センチスターシップ	6牡	牧原由貴子	鈴木純司(東京都)	PS2位
5	トレジャーハンター	5牡	岡部幸雄	森田真介(岡山県)	SS4位
6	ウインドイチバン	4牡	岡部幸雄	高橋真人(千葉県)	PS7位
7	シュンライ	5牝	南井克巳	池田和弘(岡山県)	SS3位
8	メモリアルワーク	5牡	河内洋	戸沢健(福井県)	PS3位
9	テツヤブレイク	6牡	中館英二	服部哲也(静岡県)	PS5位
10	グレートダンサー	6牡	岡部幸雄	内山直久(岐阜県)	PS4位
11	ワンディアライト	6牡	武豊	福光大輔(京都府)	PS6位
12	エアロキース	4牝	横山典弘	高谷一行(茨城県)	PS8位
13	タカスクランブル	5牝	横山典弘	寺本翔(神奈川県)	SS6位
14	ケイパパ	6牡	横山典弘	平田圭(北海道)	SS5位
15	カームフォース	6牡	武豊	土崎渉(神奈川県)	SS8位
16	キャットムテキ	5牡	岡部幸雄	長谷川哲夫(埼玉県)	SS7位

はみ出し情報:電撃コミックガオ!増刊の「悠久幻想曲2ndAlbum特集号」が緊急発売決定! 内容は宮須弥氏、さいとうつかさ氏をはじめとした、スペシャルな面々10人が描き下ろした、「悠久2」のコミック。発売日は6月16日、価格は¥590だ。売り切れが予想されるため、欲しい人は当日、書店にGO! だ。

第6回 電撃ゲーム3大賞

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームコミック大賞
電撃ゲームイラスト大賞

●賞（各部門共通）

大賞（1点）＝正賞＋副賞100万円
金賞（1点）＝正賞＋副賞 50万円
銀賞（数点）＝正賞＋副賞 30万円

無限なる才能を解き放て!!

ぼくらの新しいエンターテインメントは「ゲーム感覚」がキーワード。“3大賞”は小説、コミック、イラストでまだ見ぬきみの創造力を募集中！メディアを超えた感性を今こそ世界にはばたかせよう！

Illustration／Yu Kinutani

電撃ゲーム小説大賞

大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●募集内容：ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る（他の公募に応募中の作品も不可）。

●応募規定：〔長編〕400字詰め原稿用紙250〜350枚。縦書〔短編〕400字詰め原稿用紙40〜80枚。縦書き。作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可（ただし、フロッピーのみでの応募は不可）。
①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業（略歴）、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数（ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は、400字詰め原稿用紙換算枚数も併記）。
②あらすじ（800字以内）

●応募資格：不問。

●選考方法：1999年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。1999年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員（敬称略）：安田 均（作家）、深沢美潮（作家）、広井王子（作家）、伊藤和典（脚本家）、佐藤辰男（メディアワークス社長）

電撃ゲームイラスト大賞

大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどに起用されます。

●募集内容：ゲーム感覚にあふれた、未発表（他の公募に応募中の作品も不可）のオリジナル作品。

●応募規定：B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。表現方法（彩色、画材など）は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール（バージョンも）、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。

★応募作品には、別紙に部門、セットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を見て応募をしたのかを明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

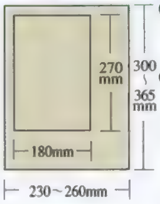
●応募資格：不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●選考方法：1999年4月10日の締め切りの後、一次選考を行い、最終候補を選出する。1999年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員（敬称略）：天野喜孝（イラストレーター）、出渕 裕（メカデザイナー、イラストレーター）、衣谷 遊（漫画家）、宮野洋美（電撃文庫編集長）

電撃ゲームコミック大賞

大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。



●募集内容：ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●応募規定：ストーリーコミックは24〜41P／ギャグ・コメディなどのショートコミックは10〜16Pを2本以上／4コマなどのコマコミックは10本以上。原稿寸法はタテ270ミリ、ヨコ180ミリ（図参照）。B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業（略歴）、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。

●応募資格：不問。

●選考方法：1999年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。
予選のスケジュールは以下の通り。
第1回締め切り…1998年7月10日（通過者発表、ガオ! 11月号〈9月27日発売〉および電撃大王10月号〈9月18日発売〉）
第2回締め切り…1998年10月10日（通過者発表、ガオ! 2月号〈12月27日発売〉および電撃大王2月号〈1月18日発売〉）
第3回締め切り…1999年1月10日（通過者発表、ガオ! 5月号〈3月27日発売〉および電撃大王4月号〈3月18日発売〉）
最終締め切り……1999年4月10日（通過者発表、ガオ! 8月号〈6月27日発売〉および電撃大王8月号〈7月18日発売〉）

★それぞれの予選で最終候補を数作品選出する。
★予選を通過した作品を対象として、1999年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●選考委員（敬称略）：永井 豪（漫画家）、雨宮慶太（映画監督）、押井 守（映画監督）、佐藤辰男（メディアワークス社長）

●特典：各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。
優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる（もちろん、その後、何度でも予選に応募できる）。

★各予選のアドバイスをする作家
第1回予選：真鍋譲治／第2回予選：ビトウゴウ／第3回予選：あかほりさとる

募集要項 応募の掟

●あて先　〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1−8 東京YWCA会館 ㈱メディアワークス「第6回 電撃ゲーム○○○大賞」係

●最終締め切り　**1999年4月10日（金）**（当日消印有効）

●発表：
●1999年8月〜9月に発売される「電撃」の各誌上
「電撃NINTENDO64」「月刊電撃コミックガオ!」「電撃G'sマガジン」「電撃PlayStation」「電撃SEGASATURN」「電撃王」「電撃B-magazine」「コミック電撃大王」
●メディアワークスのホームページ上　http://www.mediaworks.co.jp/
●ラジオ「電撃大賞」（文化放送、ラジオ大阪）

※複数応募可。ただし、1作品（イラストとコミックは1セット）ずつ別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。※受賞作品の著作権（出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む）は、株式会社メディアワークスに帰属します。

電撃特報 DENGEKI SCOOP EX

一番身近なものだからこそこだわりたい

テレビ

電撃ゲーム環境向上PROJECT

●スペック

ワイド機能搭載、ダブルウインドウ(2画面表示)機能搭載、スピーカー：メイン×2・センター×2、BSチューナー・CATV対応、モジネット・ITビジョン内蔵<Z1Pシリーズのみ>、AV端子：色差入力・S−ビデオ入力3系統3端子・ビデオ入力4系統4端子・ビデオ出力・BS出入力、外寸：<32形>幅86.4×奥54.5×高56.9cm・<28形>幅76.5×奥47.6×高50.6cm、有効画面寸法：<32形>幅65.9×高37.1×対角75.6cm・<28形>幅57.2×高32.2×対角66.7cm

東芝FACE

<32Z1P>¥300,000(税別) <28Z1P>¥225,000(税別) <32Z1D>¥255,000(税別) <28Z1D>¥180,000(税別)

▶東芝 ▶フラットワイドテレビ

東芝FACE

が、ゲーマーのことを考え始めた

Q あの娘の笑顔がいつもよりキレイにみえるのは、やっぱりテレビが違うから？

A そう、その通りです、東芝FACEですから。

ゲームは日々刻々、分刻みで進化し続けている。その速度は目を見張るばかりだ。しかし、最終的にテレビをモニターとして使う以上、その画像精度には自ずと限界があった……。そう、これまでは……。そして、今、ついにテレビを超えるテレビが登場した！　それがこの東芝FACE！　今回は、PSにとってもベストなパートナーとなるであろうこの東芝FACEを、大々的に紹介していくぞ！

（目にやさしい）

キレイなだけでは意味がない！

この東芝FACEがひと味違うのは高性能であるだけでなく、見る者をいたわる配慮にみちあふれているからだ。君はこれまでテレビを見ていて、チラつく画面に目の疲れを覚えたことはないだろうか？　長時間テレビを見続けると、目が悪くなると思い込んではいないだろうか？　東芝FACEはデジタル・プログレッシブ方式などの最新の技術を、ユーザーを第一に考えて効果的に採用している。だから目にやさしい。その違いは使っているうちに、大きく現れてくるぞ！

（操作もカンタン）

使えなければ無いのといっしょ！

便利になればなるほど操作も難しくなる。そんな常識も東芝FACEは打ち破ってくれたのだ。ボタン数を減らし、その配置にも細心の配慮。スマートリモコンはカンタン操作の便利機能で、触る者にもやさしいテレビを実現させたのだ。

このリモコンがあれば、東芝FACEの最新機能は即君のモノだ！

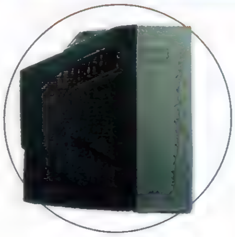
（ゲーマー仕様）

もちろんツボもおさえているぞ！

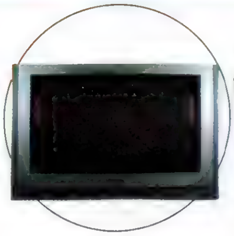
そして僕たちにとって一番気になるのがゲームをするのに向いているかどうかということ。その点も心配無用。この東芝FACEは３つのＳ－ビデオ端子のうちの一つがゲーム専用に振り分けられているだけではなく、切り替えにも便利なワンタッチボタンが付いているのだ。もちろん画質は問題ナシ。まさにPSを遊ぶのに理想的なテレビなのだ！

注目！

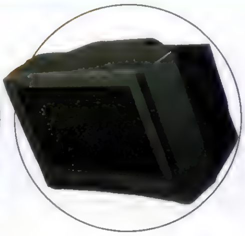
LOOK!　フラットワイドの正統派



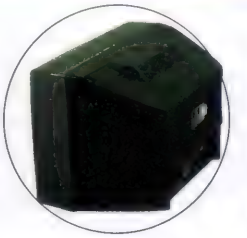
SIDE



FRONT



TOP



BACK

一流のフォルム

一流の剣士が必ず美形であるように、一流のテレビにもふさわしいたたずまいがある。フラットな画面に合わせてデザインされたそのフォルムは、完璧だ！

※ゲーム画面：「お嬢様特急」©Seven Bright・あかほりさとる事務所・メディアワークス

東芝FACEだからできる、新しいゲーマーズライフ!

AVG

アドベンチャーゲーム

背景や静止画面の美しさでは、全ゲームジャンル中最も進化の速いアドベンチャーゲーム。特に最近流行の「恐怖の演出」は、やっぱり大画面&迫力の音響で楽しみたいもの。フラットワイドな東芝FACEなら、画面の隅々から、あますところなく美しい恐怖を感じることができるぞ。

ACT

一瞬の判断が勝敗＝生死を分かつ対戦格闘。東芝FACEは、プレイヤーに必要な情報を美しく、正確に、そしてすばやく伝えてくれる。

対戦格闘

SPG

スポーツゲーム

東芝FACEのDW（ダブルウインドウ）機能を使うと、スポーツ中継とSPGが同時に楽しめる。

東芝FACEはすべてのジャンルのゲームで、威力を発揮してくれます!!

休日の昼、目が覚める。目が覚めるというより、気がつく、起きる。「やべぇ、またやっちまった」ゲーマーなら、誰もが一度は経験したことのある、朝。ゆうべプレイしていたRPGの主人公が、東芝FACEの画面の中で、プレイヤーの指示を待っている。コントローラを握ったまま、また眠ってしまったのだ。

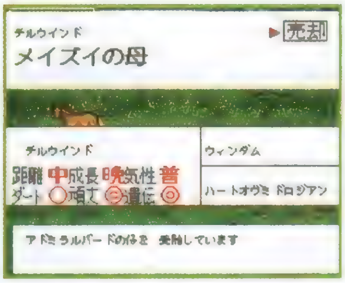
本当のことを言えば、寝起きの目にゲームの画面は厳しい。でも、東芝FACEなら大丈夫。なんといってもチラつきや映り込みが少ないから、朝の風景の一部として、ゲーム画面が自然に目に入ってくる。

かたわらに投げ出してあったスマートリモコンを手にとって、画面をテレビ番組に切り替える。ニュースをチェックしながら、同時にDW（ダブルウインドウ）の一方でRPGをプレイする。こんなときに、ふと東芝FACEのありがたさを実感する。気になるテレビ番組をチェックし忘れることがなくなって、友達との会話についていけないなんてことがなくなったからだ。ゲームを趣味とする者にとって、これは目に見えない意外にありがたい「隠し機能」だ。

そう、友達といえば、もうすぐ彼女がやってくる。彼女は最近、パズルゲームや対戦格闘といった対戦型のゲームに夢中だ。特に東芝FACEの大画面がお気に入りのようで、なんだかゲームがうまくなった気がするなんて、かわいいカンチガイもしている。また、熱心なラグビーファンでもある彼女は、スポーツ中継を見ながらDWでプレイするSPGも大好きだ。もっとも、毎度毎度、ワザと負けてあげなければならないこっちは、ちょっとツライのだが。

プレイ中のRPGがひと段落ついた頃、タイミングを見計らったかのように、彼女がやってきた。入ってくるなり、おはようもそこそこにソフトを物色している。「おなかすいたなぁ」「大丈夫よ、食べるもの、買ってきたから」対戦を始める前に、まずは一人で練習するつもりらしい。スマートリモコンを軽快に操作して、DWを閉じて、お気に入りのパズルゲームを起ち上げる。

今日も、東芝FACEの電源をオフにすることはないだろう。彼女が買ってきてくれたオニギリをほおばりながら、なんとなくうれしくなった。



SLG

シミュレーションゲーム

細かな設定の確認や画面を見つめながらの熟考が必要になるSLGでは、やっぱり東芝FACEのチラつかない大画面がありがたい。特に競走馬育成SLGの場合、血統や馬の状態など、文字で確認する情報が多いだけに、チラつきが少ないということは重要なポイントになる。しかも、大画面。最適のジャンルかもしれない。

RPG

ロールプレイングゲーム

そして、ゲームの未来を占う超大作RPGも、東芝FACEの高度な技術でその最新技術が堪能できる。ゲームと、そしてテレビの未来を同時に楽しもう。

※ゲーム画面：「バイオハザード2」©CAPCOM CO LTD.／「鉄拳3」©㈱ナムコ／「ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3 World Cup France'98」©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. Official Licensed Product of the FIFA 1998 World Cup.© The France 98 Enblem and the Official Mascot are Copyrights and Trademarks of ISL.Manufactured under license by KONAMI Co., Ltd.©1996 JFA／「サラブレッドブリーダーⅡプラス」©HECT 1995／「ファイナルファンタジーⅦ」©スクウェア

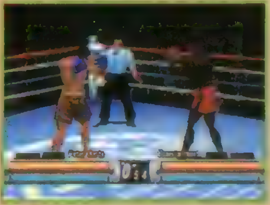
DW ダブルウインドウの、とってもゲームな活用法はこれだ!!

＊２つの画面を同時に楽しめる!!

ダブルウインドウを使えばテレビ放送とゲームを同時に楽しむことも可能！ RPGを楽しみながら最新のニュースをチェックしたり、Wカップ中継に合わせてサッカーゲームをプレイするなんて凝った楽しみかたもできるのだ。両方ゲームにつなげて、同時に２つのゲームを遊ぶなんて贅沢だって思うがままだぞ！

野球ゲーム➡
格闘ゲーム↘
サッカーゲーム↓

これは楽しい!!



モニター募集

こんなものすごいテレビだから、ぜひ一度、体験してみてほしい!!

これで東芝FACEがいかに素晴らしいテレビかってことがわかってもらえたかな？ さっそく欲しい！ と思っている人や、こんなすごいテレビがあるなんて信じられない！ という人も多いだろう。そんな君達に耳よりの情報があるぞ。なんとDPSでは、この東芝FACEを実際に使って、そのすごさを体験してもらうために、読者モニターを大募集しているのだ！ つまりタダで東芝FACEに触れることができて、テレビを観たりゲームを楽しんだりすることができるという夢のような幸福者を募集しているというわけ。

その際に東芝FACEの感想レポートを書いてもらうのが条件になるけど、そんなのむずしいことじゃない。あふれ出る感動をちょっと文章にまとめればいいだけだ。下に参考例もあるから何の心配もありはしないぞ！

さっそくハガキに君の住所・氏名・年齢・職業（学年）・電話番号を明記して右下のあて先に送ろう。編集部では東芝FACEの魅力を読者に伝えてくれる、好奇心旺盛な君の応募を待っているぞ！

こんなレポートです

■こんなゲームをプレイしました

待ちに待った『FFⅦ』を、東芝FACEにつなげてプレイ。ただでさえ綺麗なゲーム画面が、高画質のモニターと大きなワイド画面のおかげで信じられないくらいの美しさに！ 感動のあまり涙が止まりません。

■こんなふうにプレイしました

今日は友達のPSも持ってきてもらって、東芝FACEに２台つなげて対戦をして遊びました。ダブルウインドウ機能のおかげで、１台のテレビでも２画面プレイを楽しめました。一人で遊ぶよりずっと面白かった！

応募のあて先

〒101-8305 ㈱メディアワークス
DPS東芝FACE モニター募集係

1名様

学習

最後にちょっとだけお勉強してみましょう！

これだけのすごさには理由がある。どうしてこんなにすごいテレビができたのか？ それは最高の技術を、細心の心配りで各所に採用しているため。そこでくわしい機能の秘密をちょっとだけ君達におしえちゃおう。

◀ゲームをするときも、ボタン一つでモード選択が可能。細かい配慮がうれしい！

デジタル・プログレッシブ方式だから きれい

デジタル・プログレッシブ方式とは、従来の画面を２度に分けて送られる走査線を、それぞれデジタル技術で１つの画面にして、もとの映像を忠実に再現させる技術。つまり、通常のテレビに比べて走査線数を２倍にすることで、目ざわりな画面のチラつきや横縞をおさえ、美しい映像を実現しているのだ。

フラットスーパーブライトロン管はこんなに 目にやさしい

フラットスーパーブライトロン管とは、東芝独自の技術を投入した３原色カラーフィルターを採用し、繊密さ、あざやかさ、明るさをアップさせた新型の平面ブラウン管のこと。画面全体がキレイで、目にかかる負担が大幅に軽くなっているのだ。また、室内照明の反射も約半分におさえ、鑑賞時のストレスを軽減しているぞ。

スマートリモコンはなるほど かんたんだ

従来のリモコンに比べてボタンの数を大幅に減らし、デザインからレイアウトまで気を配ったスマートリモコンなら、各種機能の操作もカンタン便利。手軽に使える十字キーも採用しているぞ。さらにテレビに接続しているビデオなどの外部機器の操作もこれ一つで可能。リモコンを使い分けるわずらわしさからも解放されるのだ！

※ゲーム画面：「ワールドスタジアム２」Ⓒ㈱ナムコ／「ワールドサッカー実況ウイニングイレブン３ World Cup France'98」Ⓒ1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.Official Licensed Product of the FIFA 1998 World Cup.ⒸThe France 98 Enblem and the Official Mascot are Copyrights and Trademarks of ISL.Manufactured under license by KONAMI Co.,Ltd.Ⓒ1996 JFA／「FIGHTING ILLUSION K-1 REVENGE」ⒸXING 1997/DAFT 協力：正道会館 マークス 日本トータルデザインシステム

大研究
デジタル、衛星…多チャンネル時代となり、アニメも多様な方法で見る事ができる。そのシステムは？何が必要なのか？多くの疑問に答える大特集
アニメと衛星放送
BS・CSの存在
カードキャプターさくら
機動戦士ガンダム／レイン／
南海奇皇（ネオランガ）／
ブレンパワード／
weiβ kreuz／
プリンセスナインほか
◆石垣純哉描き下ろしイラスト収録
ガンダム生誕20周年企画「GUNDAM 20th」
◆映画公開後もますますヒートアップ
3号連続特集「SPAWN」
◆今やアニメと密接なカ・ン・ケ・イ
えんげきB-magazine「関智一インタビュー」
CD-ROM付録
第3回
センチメンタルジャーニー 描き下ろし壁紙
銀河お嬢様伝説ユナ 壁紙＆デスクトップアクセサリー
「渋谷でチュ！」取材VTR 制作現場に潜入！
プラモ・ガレージキットカタログ
みやむーインタビューもあるよ!!
地上波・U局＆CS・BS番組表
7月号 発売中
特別定価680円
電撃ビーマガジン
B-magazine
©CLAMP・講談社・NHK・NEP21
緊急増刷
機動戦士ガンダム
MSエンサイクロペディア
MS大全集98
絶賛発売中
定価：本体1,900円＋税
発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合せ▶03・5280・7550（主婦の友社特販部）
メディアワークスのホームページ▶http://www.mediaworks.co.jp/

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 5月4日～5月24日

今回の集計では、SPGが大健闘。ワールドカップが近づくにつれ、さらに盛り上がるか!? 前評判では、やはり『FFⅧ』が1位を獲得！

売り上げ TOP20

FIFA ROAD TO WORLD CUP98

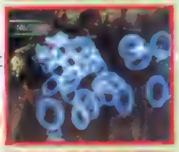
ワールドカップの影響か？ 2位に大きな差をつけて、堂々の1位を獲得！

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア
■5月14日 ■SPG
■¥5,800 ■112,758
初登場

ワールドスタジアム2

今号の記事では、編集部作成の応援歌を掲載しているぞ。ぜひ、試してみよう。

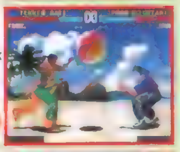
■ナムコ
■4月29日 ■SPG
■¥5,800 ■78,763
前回3



パラサイト・イヴ

発売から2ヵ月を経ても、まずまずの位置をキープ。いつまで継続するかな？

■スクウェア
■3月29日 ■RPG
■¥6,800 ■40,488
前回2



鉄拳3

まだ、すべてのキャラを使用したことがない人は、あきらめずにチャレンジだ！

■ナムコ
■3月26日 ■対戦ACT
■¥5,800 ■38,988
前回1

グランツーリスモ

6月15日発売の「D8」には、待望の全ライセンス金取得済データを収録！

■SCEI
■97年12月23日 ■RCG
■¥5,800 ■25,429
前回4

6	STOLEN SONG(ストールンソング) ■SCEI／5月21日／ETC／19,474	初登場
7	バイオハザード2 ■カプコン／1月29日／AVG／12,941	前回6
8	みんなのGOLF ■SCEI／97年7月17日／SPG／11,453	前回11
9	Guilty Gear(ギルティ・ギア) ■アークシステムワークス／5月14日／対戦ACT／8,911	初登場
10	TAIL CONCERTO(テイルコンチェルト) ■バンダイ／4月16日／ACT／8,840	前回9
11	クレイマン・クレイマン～ネバーフッドの謎～ ■リバーヒルソフト／4月23日／AVG／8,286	前回16
12	電車でGO! ■タイトー／97年12月18日／SLG／7,396	前回18
13	—立体忍者活劇— 天誅 ■SME／2月26日／ACT／7,294	前回12
14	ゼノギアス ■スクウェア／2月11日／RPG／7,194	前回15
15	探偵神宮寺三郎 夢の終わりに ■データイースト／4月23日／AVG／7,172	前回13
16	桃太郎電鉄7～ギーガボンビー誕生の巻～ ■ハドソン／97年12月23日／TBL／7,066	前回19
17	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3 ■トミー／3月26日／SPG／7,033	前回10
18	モンスターファーム ■テクモ／97年7月24日／SLG／6,790	再登場
19	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド ■ガイナックス／4月16日／AVG／6,742	前回5
20	REBUS ■アトラス／3月26日／RPG／6,540	前回8

前評判 TOP20

1	ファイナルファンタジーⅧ ■スクウェア／冬予定／RPG／28,125	初登場
2	スターオーシャン セカンドストーリー ■エニックス／7月30日／RPG／10,520	前回4
3	ドラゴンクエストⅦ ■エニックス／99年夏予定／RPG／7,085	前回1
4	ダブルキャスト ■SCEI／6月25日／AVG／6,655	前回8
5	To Heart ■リーフ／秋予定／AVG／6,441	前回3
6	BRAVE FENCER武蔵伝 ■スクウェア／7月16日／A・RPG／6,413	前回11
7	新世代ロボット戦記 ブレイブ・サーガ ■タカラ／12月予定／S・RPG／4,643	前回10
8	スレイヤーズろいやる ■角川書店/ESP／6月25日／RPG／4,200	前回5
9	実況パワフルプロ野球'98開幕版 ■コナミ／7月23日／SPG／3,759	初登場
10	影牢～刻命館 真章～ ■テクモ／7月予定／ACT／3,751	初登場
11	私立ジャスティス学園 ■カプコン／7月23日／対戦ACT／3,537	前回15
12	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～ ■ガスト／98年末予定／RPG／3,530	前回17
13	ポケットファイター ■カプコン／6月11日／対戦ACT／3,316	前回13
14	センチメンタルジャーニー ■バンプレスト／7月23日／TBL／3,310	前回16
15	お嬢様特急 ■メディアワークス／7月9日／AVG／3,295	前回18
16	ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♥～ ■コナミ／7月16日／ETC／3,096	前回9
17	勇者王ガオガイガー(仮) ■タカラ／98年予定／AVG／2,653	初登場
18	ヒロインドリーム2 ■マップジャパン／6月25日／SLG／2,433	再登場
19	電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ! ■メディアワークス／6月25日／ETC／2,210	前回12
20	SHADOW TOWER(シャドウタワー) ■フロム・ソフトウェア／6月25日／RPG／2,204	初登場

読者人気 TOP20

1	ファイナルファンタジーⅦ ■スクウェア／97年1月31日／RPG／22,114	前回1
2	ゼノギアス ■スクウェア／2月11日／RPG／9,232	前回3
3	鉄拳3 ■ナムコ／3月26日／対戦ACT／6,655	前回5
4	グランツーリスモ ■SCEI／97年12月23日／RCG／5,749	前回6
5	ファイナルファンタジータクティクス ■スクウェア／97年6月20日／S・RPG／5,527	前回7
6	パラサイト・イヴ ■スクウェア／3月29日／RPG／5,306	前回2
7	バイオハザード2 ■カプコン／1月29日／AVG／4,863	前回4
8	テイルズ オブ デスティニー ■ナムコ／97年12月23日／RPG／4,643	前回8
9	悠久幻想曲2nd Album ■メディアワークス／3月26日／SLG／3,980	前回12
10	女神異聞録ペルソナ ■アトラス／96年9月20日／RPG／3,316	前回9
11	ワイルドアームズ ■SCEI／96年12月20日／RPG／2,873	前回18
12	みつめてナイト ■コナミ／3月19日／SLG／2,653	前回13
13	悠久幻想曲 ■メディアワークス／97年8月28日／SLG／2,647	前回20
14	サガ フロンティア ■スクウェア／97年7月11日／RPG／2,433	前回19
15	ときめきメモリアル～forever with you～ ■コナミ／95年10月13日／SLG／2,210	前回10
16	新スーパーロボット大戦 ■バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／2,204	前回14
17	アーマード・コア ■フロム・ソフトウェア／97年7月10日／ACT／2,197	再登場
18	Guilty Gear(ギルティ・ギア) ■アークシステムワークス／5月14日／対戦ACT／1,990	初登場
19	Blaze&Blade～Eternal Quest～ ■T&Eソフト／1月29日／A・RPG／1,769	初登場
20	アークザラッドⅡ ■SCEI／96年11月1日／RPG／1,547	再登場

ランキング・チェック

ライトユーザーが多い＝世相を反映しやすいPS市場だけあってか、今回の第1位は「FIFA ROAD TO WORLD CUP98」。ワールドカップで盛り上がる世相を、そのまま反映した結果となり、かつ、やはりコンビニでよく売れているようだ。そういえば、このワールドカップをにらんで、数多くのサッカーゲームの発売が予定されている。それらには、さまざまな長所もあれば、当然、それぞれに短所もある。そうしたゲーム性の違い（もしかしたら優劣）は、市場の結果に反映されるのだろうか？ 7月や8月あたりのランキングが楽しみなところだ（さしあたっては、本命と目されるコナミの『ワールドサッカー実況ウイニングイレブン3』の結果に注目したい）。さて、ここでちょっと改めて売り上げランキング全体を見回してみてほしい。上位でも第5位に『グランツーリスモ』が入っているように、年末のヒット作が何本かランクインしているし、『バイオ2』や『ゼノギアス』といった1月2月のものもある。4月5月の新作はどうなったのだろうか……？

それ以外のランキングでは、やはり前評判第1位を獲得した『FFⅧ』。おそらく発売までその座を明け渡すことはないだろう。

データ提供協力：デジキューブ、ブルート ※ランキングは編集部が独自に集計したものです。

マンガ/祥人

増刊電撃プレイステーションD8はなんと2枚組! なのに価格は据え置き¥980! これはお買い得! なんてレベルじゃない! と叫んじゃうくらいスゴイのよ、奥さん。っていうか突然出てきた奥さんって何? っていうか。もうわからなぁ〜いなんて女子高生口調でごまかしてみましたが、実はD8の後のD9もスゴイことが判明しました! 泣けるくらいだそうです(目撃者談)。ということでD8に続いてD9にもご期待下さい! というか期待して。お願い。ね?

DPS・D8
6/15発売
¥980

イラスト/猫有馬

DPS・D9
7/15発売
¥980

そしてD9へ
詳しくは6/15発売のD8をご覧下さい!!!

噂はついに現実に!

セガ、サターンに続くハイスペック後継機を大発表

ゲーム業界がまたも騒然と……。
2大衝撃ニュースを追跡!

独走解析! 入手した水面下情報を大公開!!

グレードアップするゲームの表現力を電撃分析／開発スタッフが語る、驚異のスペックの可能性／あの超大作ゲームの最新作が登場するってホント?／ハード戦略からプロモーションまで、新ハード機戦略をセガのトップに直撃取材。

早くも出現!

『ファイナルファンタジーVIII』でRPGはさらに飛躍する!

入手した最新画面写真に潜む『VIII』の真実とは?

PlayStationの限界に挑む『ファイナルファンタジー』最新作の魅力を公開／『VII』のキーワードから、その最終形を予測する!／スクウェア・坂口博信氏に緊急インタビュー。RPGの未来像を聞く

超2大衝撃情報公開! 独走するオールラウンド・ゲーム・データマガジン

電撃王

7月号 好評発売中

定価:590円(税込)

表紙／佐藤藍子

大反響! カプコン開発本部長の超爆笑対談企画

岡本吉起の気になるアソコ

【第3回】山内一典氏 (ソニー・コンピュータ・エンタテインメント「グランツーリスモ」プロデューサー)

袋とじに超満足・強力新企画出現!
Hで素敵でスケベで美麗な
大人の絵本
絵・文／広崎悠意
(代表作「虜」デザイナー)

連載企画
WINDOWS98時代到来前に知っておきたい
最強ゲームパソコン構築のノウハウ

©1998 スクウェア

発行●メディアワークス　発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03-5280-7550(主婦の友社特販部)
メディアワークスのホームページ → http://www.mediaworks.co.jp/

PIONEER LDC
PlayStation
あの3人にまた会える…ね。
NOëL ~La neige~ ™
Special
Ryo Midorikawa Yumi Tachibana Chisato Kadokura
8月発売予定!
¥3,800
(税抜)
ノエル
〜ラ・ネージュ〜
スペシャル
早くも「ノエル〜ラ・ネージュ」の新作が登場!「ラ・ネージュ」のエンディング以降のお話です。それぞれの道を歩みだした3人ともう一度ちょっとだけお話をすることができちゃいます。さらに、ファン待望のキャラクターとの通信(?)対戦ミニゲームも搭載!
SLPS 01515
ダブル W キャンペーン実施!
3000名様
ノエル スペシャルボックス
1. 『ノエル〜ラ・ネージュ〜スペシャル』初回プレス版に封入されている応募ハガキに『ノエル〜ラ・ネージュ〜』限定版もしくは通常版のバーコード部分を貼り付けて応募すると抽選で3000名様にノエル・スペシャルボックスをプレゼントいたします。
1000名様
描き下ろし テレフォンカード
2. さらに!『ノエル〜ラ・ネージュ〜スペシャル』初回プレス版に封入されている応募ハガキを送ると抽選で1000名様に描き下ろしテレフォンカードをプレゼントいたします。
© 1998 PIONEER LDC INC. ALL RIGHTS RESERVED.
PlayStation
ノエル〜ラ・ネージュ〜
SLPS 01193~5 6,800円(税抜)
由美、涼、千紗都との会話を楽しむアタッチメントソフト『ノエル〜ラ・ネージュ〜』。グッドエンディングを迎えていれば、8月発売の『スペシャル』で何かが…?
ドラマCD
ノエル〜ラ・ネージュ〜 ランデヴー
PICW-5001 2,600円(税抜)
本編『ノエル〜ラ・ネージュ〜』のエンディングから続くアフターストーリードラマCD。さらに!3人のキャラクターによる歌とゲームのオープニング&エンディング曲も収録。真のエンディングはこのCDでしか聞けない!?
Windows95 / NT4.0
ノエルタスクランチャー 千紗都だよ!
PIRW-1021 6,800円(税抜)
さらに多機能で使いやすくなったランチャー機能に加え、データベースモードも搭載。『ノエル〜ラ・ネージュ〜』に関する資料を、千紗都のナビゲーションで楽しめる!

次号予告

Next Issue

『FFⅧ』の最新情報徹底紹介や、この夏期待のタイトルの完全解剖、別冊攻略付録つきと超ボリューム!

『FFⅧ』の最新情報の完全解説を始めとして、『武蔵伝』『スターオーシャン』など発売間近のタイトルも徹底紹介。しかも『ルナ』『スレイヤーズ』の攻略付録つきで次号も豪華絢爛!

●Coming Soon!

FINAL FANTASYⅧ／BRAVE FENCER武蔵伝／スターオーシャン セカンドストーリー／ダブルキャスト／双界儀／お嬢様特急／ディアブロ……他

電撃PlayStation Vol.78は6月26日(金)発売

表紙イラスト●電撃コンストラクション　落ちゲーやろうぜ!
©MEDIA WORKS 1998
イラスト／岩瀬さとみ
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

What's D?

CD-ROM付録付き増刊号隔月発売中

『やるドラ』『お嬢様特急』を始めとする豪華体験版、そして本誌が強力プッシュする『落ちゲーやろうぜ!』のサンプルゲームを2本も収録! これがCD-ROM 2枚組の力だ!!

電撃PlayStation D8 次号D8は、6月15日(月)発売

電撃PlayStation Vol.76

1998年6月26日発行　第4巻　第14号　通巻72号

■発行人　染谷恵司
■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101-8305　東京都千代田区神田駿河台1－8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101-8911　東京都千代田区神田駿河台2－9
電話(営業)03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン　スタジオ・サン

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 藤原保、千木良慎二、諏訪浩樹
[編集] 羽岡義晴、梅田格、秋山力矢、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、高橋智也、大山卓也、宮下雅史、宮原淳、宮崎洋平、宮崎義憲、森澤信彦
[ライター]本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西谷英晃(超音速)、長谷川雅宏、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭、チョップ、千木良章、川村俊陽、草野テツオ、片山一哉、大竹雅法
[アシスタント] 下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正、三輪邦宏
[デザイナー]斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、オフィス青空、三上良枝、石丸千賀子、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、杉田デザイン・オフィス、トム、松井咲子
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部　○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

©Media Works 1998 Printed in Japan
※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)を禁じます。Ⓡ本誌からの複写を希望される場合、日本複写センター(電話:03-3401-2382)にご連絡ください。

※次号発売日、予告の内容は変更になる場合があります。

広告索引

AD INDEX

アスキー	4・5
アスミック・エース	119
エクシング	表4
角川書店	202
カプコン	80・81
キングレコード	208
光栄	178～182
サクセス	204
GMF	6・7
ジャレコ	117,201
翔泳社	197
タカラ	8 ,116
テクノソフト	199
東京ゲームデザイナー学院	140・141
東京デザイナー学院／東京ビジュアルアーツ	
東京ネットウエイブ	209
東芝EMI	130
東宝	198
東北新社	118
トンキンハウス	82・83
ナインライブス	112・113
ナムコ	88
日本ヘルスアカデミー	114・115
パイ	207
パイオニアLDC	222
バンダイ	表2・3
ビクター インタラクティブ ソフトウェア	226・表3
ピング	203
ブロッコリー	206
ボトムアップ	205
メディアワークス	196
レイ・アップ	200

ゲーム雑誌は電撃だ!

電撃王……毎月8日
電撃NINTENDO64……毎月21日
電撃G's マガジン……毎月30日
電撃SEGA SATURN……隔週金曜日

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●6月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
1	11日	ダークメサイア	アトラス	¥5800/AVG	122+191
2	11日	K.O.ーザ・ライブ・ボクシングー	アルトロン	¥5800/SLG	122+193
3	11日	ポケットファイター	カプコン	¥5800/対戦ACT	106+121
4	11日	BASS FISHERMAN	サミー	¥5800/SLG	122
5	11日	エーベルージュ スペシャル～恋と魔法の学園生活～	タカラ	¥5800/SLG	123+134
6	11日	あっナンジャリン	ツーワン	¥3900/SLG	123
7	11日	キングオブパーラー2	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800/SLG	123+194
8	11日	村越正海の爆釣日本列島	ビクターソフト	¥5800/SLG	123
9	11日	どきどきON AIR	ボトムアップ	¥5800/SLG	123
10	18日	コンビネーションプロサッカー～Jリーグの監督になって世界をめざせ!～	アクセラ	¥5800/SLG	
11	18日	東京魔人学園剣風帖	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800/AVG	123
12	18日	TOCAツーリングカーチャンピオンシップ	UPSTAR	¥5800/RCG	123
13	18日	チェックメイト	アルトロン	¥6800/TBL	123
14	18日	アナザーメモリーズ	イースリースタッフ	¥5800/AVG	124
15	18日	テーマ ホスピタル	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800/SLG	76+124
16	18日	すたあ☆もんじゃ	GMF	¥5800/SLG	124+193
17	18日	XI[sái]	SCEI	¥4800/PZG	102+121
18	18日	JGTC～オールジャパン グランドツーリングカーチャンピオンシップ～	デジタルフロンティア	¥5800/RCG	124+183
19	18日	CRISISBEAT	バンダイ	¥5800/ACT	124+130
20	18日	'98甲子園	魔法	¥5800/SLG	124+165
21	25日	COLONY WARS	アートディンク	¥6800/STG	124
22	25日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND	SNK	¥5800/対戦ACT	125
23	25日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND限定版	SNK	¥6800/対戦ACT	
24	25日	スレイヤーズろいやる	角川書店/ESP	¥5800/RPG	125
25	25日	スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン	¥5800/AVG	
26	25日	ハローキティのCube de Cute	カルチュア・パブリッシャーズ	¥4800/PZG	
27	25日	プロレス戦国伝2～格闘絵巻～	ケイエスエス	¥5800/SLG	
28	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]/RCG	
29	25日	実戦パチスロ必勝法!サミーレヴォリューション	サミー	¥6300/SLG	125+193
30	25日	The Legend of Heroes Ⅰ&Ⅱ 英雄伝説	GMF	¥5800予定/RPG	
31	25日	精霊召喚～プリンセス・オブ・ダークネス～	翔泳社	¥5800/S・RPG	
32	25日	ダブルキャスト	SCEI	¥4800/AVG	166
33	25日	Puchi Carat	タイトー	¥4800/PZG	54
34	25日	チョロQマリン Qボート	タカラ	¥5800/RCG	125
35	25日	マスモンKIDS	東芝EMI	¥6800/SLG	
36	25日	PAL 神犬伝説(ベスト)	東北新社	RPG	
37	25日	まわってムーチョ!	東北新社	¥5800/ACT	
38	25日	Parlor! PRO3 パチンコ実機シミュレーションゲーム	日本テレネット	¥5600/SLG	125
39	25日	はいぱあセキュリティーズ2	パック・イン・ソフト	¥5800/SLG	124
40	25日	銀河お嬢様伝説ユナ～FINAL EDITION～	ハドソン	¥5800/AVG	106
41	25日	ヘラクレスの大冒険	ビーピーエス	¥5800/A・RPG	
42	25日	爆走デコトラ伝説～男一匹夢街道～	ヒューマン	¥5800/RCG	
43	25日	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～飛翔編「うらぎりの戦場」	ピング	¥5800/SLG	
44	25日	惑星攻機隊りとるキャッツ	ファミリーソフト	¥5800/SLG	
45	25日	SHADOW TOWER	フロム・ソフトウェア	¥5800/RPG	84
46	25日	ヒロインドリーム2	マップジャパン	¥6800/SLG	174
47	25日	電撃コンストラクション 落ちゲーやろうぜ!	メディアワークス	¥5800/ETC	28

●7月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
48	2日	ソルディバイド	アトラス	¥5800/STG	
49	2日	～浜村淳の実話怪談～大幽霊屋敷	ヴィジット	¥4800/ETC	103
50	2日	ガーディアン リコール ～守護獣召喚～	エクシングエンタテイメント	¥6800/S・RPG	
51	2日	三國志Ⅴ withパワーアップキット	光栄	¥9800/SLG	
52	2日	帰ってきたパチ夫くん DREAM COLLECTION	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800/SLG	194
53	2日	バーチャル競艇'98	日本物産	¥6800/SPG	
54	2日	夜想曲	パック・イン・ソフト	¥5800/AVG	125
55	2日	トワイライトシンドロームスペシャル	ヒューマン	¥3800/AVG	
56	9日	[illegible]食卓～コンプリートグラフィックス～(ベスト)	アクレイムジャパン	¥2800/AVG	
57	9日	ポイッターズポイント2～SODOMの陰謀～	コナミ	¥5800予定/ACT	
58	9日	アルカナ戦記 ルド	パイ	¥5800/SLG	194
59	9日	b.l.u.e. Legend of water	ハドソン	¥5800/AVG	
60	9日	お嬢様特急	メディアワークス	¥6800/AVG	170
61	16日	ピキーニャIEX(エクセレンテ)	アスキー	¥4800/PZG	
62	16日	Shake Kids	オンデマンド	¥5800/ACT	
63	16日	ときめきの放課後～ねっ☆クイズしよ♥	コナミ	¥5800予定/ETC	
64	16日	BRAVE FENCER 武蔵伝	スクウェア	¥6800/A・RPG	12
65	16日	蒼天の白き神の座～GREAT PEAK～	SCEI	¥5800/SLG	
66	16日	Rapid Racer	SCEI	¥5800予定/RCG	
67	16日	ジングルキャッツ～ラブパラ大作戦の巻～	SME	¥4800予定/SLG	
68	16日	花火	魔法	¥4800/SLG	
69	23日	3D格闘ツクール	アスキー	¥5800/ETC	
70	23日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96(ベスト)	SNK	¥2800/対戦ACT	
71	23日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝(ベスト)	SNK	¥2800/RPG	
72	23日	リアルバウト餓狼伝説(ベスト)	SNK	¥2800/対戦ACT	
73	23日	私立ジャスティス学園	カプコン	¥6800/対戦ACT	66
74	23日	実況パワフルプロ野球'98開幕版	コナミ	¥5800予定/SPG	
75	23日	遊戯王モンスターカプセルブリード&バトル	コナミ	¥5800予定/SLG	
76	23日	季節を抱きしめて	SCEI	¥4800/AVG	168
77	23日	全日本女子プロレス 女王伝説 ～夢の対抗戦～	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800/ACT	
78	23日	シルエット・ミラージュ REPROGRAMED HOPE	トレジャー/ESP	¥5800/ACT	187
79	23日	SPAWN THE ETERNAL	ハドソン	¥5800/ACT	
80	23日	センチメンタルジャーニー	バンプレスト	¥6800予定/TBL	36
81	23日	オーバーブラッド2	リバーヒルソフト	¥6800/AVG	64
82	30日	スターオーシャン セカンドストーリー	エニックス	¥6800/RPG	20
83	30日	ハロー チャーリー(HELLO CHARLIE)	エニックス	¥5800/ACT	
84	30日	アンジェリーク デュエット	光栄	¥7800/SLG	
85	30日	アンジェリーク デュエット プレミアムBOX	光栄	¥9800/SLG	
86	30日	グラディウス外伝(ベスト)	コナミ	¥2800/STG	
87	30日	ブリーディングスタッド2	コナミ	¥5800予定/SLG	
88	30日	Hard Boiled～神経塔を破壊せよ～	ジーク	¥5800/STG	
89	30日	爆走兄弟レッツ&ゴー!! エターナルウィングス	ジャレコ	¥5800/RCG	187
90	30日	ファイヤーパニック～マックのレスキュー大作戦～	SCEI	¥5800/ACT	
91	30日	ゆうわくオフィス恋愛課	タカラ	¥5800/SLG	
92	30日	バウンティソード・ダブルエッジ	パイオニアLDC	¥5800/RPG	
93	30日	夢☆色いろ～夢美が丘学園高等学校第33期生～	フェザード	¥5800/SLG	
94	30日	ドリーム・ジェネレーション～恋か?仕事か!?…～	メサイヤ	¥6300/SLG	
95	30日	秘密結社Q	ライトスタッフ	¥5800/SLG	
96	下旬	キャロムショット2～スーパーリアル3Dビリヤード～	アジェンダ	¥5800/TBL	
97	下旬	SKI AIR MIX	キッド	¥4800/SPG	
98	7月	エルフを狩るモノたちⅡ	アルトロン	未定/AVG	
99	7月	卒業M	イースリースタッフ	¥6800/AVG	
100	7月	DIABLO	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800/RPG	
101	7月	新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	ガイナックス	¥6800予定/TBL	
102	7月	みさきアグレッシヴ!	翔泳社	¥5800/SLG	32
103	7月	影牢～刻命館 真章～	テクモ	¥5800予定/ACT	
104	7月	ひっとばっく	トミー	¥5800/ACT	
105	7月	レイクマスターズ2 バスフィッシングインジャパン	ネクサスインターラクト/ダズ	¥5800/SPG	193
106	7月	ウルトラマンティガ&ウルトラマンダイナ 新たなる2つの光	バンダイ	¥5800予定/ACT	
107	7月	ラヴ・セラピー	ビー・ファクトリー	¥5800/SLG	
108	7月	Epica Stella ～エピカ・ステラ～	ヒューマン	¥5800/S・RPG	191
109	7月	ブルーブレイカーバースト～微笑みを貴方と～	ヒューマン	¥5800予定/A・AVG	193
110	7月	初恋ばれんたいんスペシャル	ファミリーソフト	¥5800/SLG	

●8月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
111	4日	ザ・ドラッグストア～マツモトキヨシでお買いもの!～	ヒューマン	未定/SLG	
112	6日	最強の囲碁	アンバランス	¥7800/TBL	
113	6日	倉庫番ベーシック2	アンバランス	未定/PZG	
114	6日	メリーメント・キャリング・キャラバン	イマディオ	¥5800/SLG	
115	6日	まじかるめでぃかる	コナミ	¥5800予定/RPG	78
116	6日	あのこどこのこ	サクセス	¥5800/TBL	
117	6日	G・T・A グランドセフトオート	シスコンエンタテイメント	¥6800/ACT	
118	6日	DRAGON SEEDS～最終進化形態～	ジャレコ	¥5800予定/SLG	
119	6日	THE LAST REPORT	ショウエイシステム	¥5800/AVG	
120	6日	鋼仁戦記	トンキンハウス	未定/S・RPG	74
121	6日	BOMBERMANファンタジーレース	ハドソン	¥5800/RCG	
122	13日	花と龍	アイマックス	¥5800/TBL	
123	13日	快速天使	テクノソレイユ	¥5800/ACT	
124	13日	クレイマン・クレイマン2～スカルモンキーのぎゃくしゅう～	リバーヒルソフト	¥5800予定/ACT	
125	20日	実戦パチスロ必勝攻略 SPEED-CR[illegible]	カルチュア・パブリッシャーズ	¥4800予定/SLG	
126	20日	川のぬし釣り～秘境を求めて～	パック・イン・ソフト	¥4800/RPG	
127	27日	ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記	エクシングエンタテイメント	¥5800/SLG	
128	27日	ザ・キング・オブ・ファイターズ京	SNK/夢工房	¥5800/AVG	
129	27日	アストロノーカ	エニックス	¥6800/SLG	189
130	27日	KING of BOWLING 2～プロフェッショナル編～	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800/SPG	
131	27日	Dancing Bladeかってに桃天使!	コナミ	¥5800/AVG	176
132	27日	パーラーステーション	GMF	¥5800/SLG	
133	上旬	トラップガンナー	アトラス	¥5800/ACT	185
134	上旬	3×3EYES ～転輪王幻夢～	キングレコード	¥6800/RPG	
135	8月	にじいろトゥインクル～ぐるぐる大作戦～	アスキー	¥5800予定/PZG	
136	8月	パズルボブル4	タイトー	¥4800予定/PZG	186
137	8月	アバラバーン	タカラ	¥5800/AVG	
138	8月	LUCIFERD	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800/AVG	
139	8月	プリンセスメーカーポケット大作戦	ナインライブス	¥4800/PZG	189
140	8月	陸釣王(おかっぱりおう)	ナグザット	¥5800/SLG	
141	8月	ガンバァール	ナムコ	¥5800予定/STG	72
142	8月	パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイドVOL.3	日本シスコン	¥6800予定/ETC	
143	8月	NOëL ～La neige～Special	パイオニアLDC	¥3800/ETC	192
144	8月	SDガンダムGGENERATION	バンダイ	¥6800予定/SLG	
145	8月	AZITO2	バンプレスト	¥5800予定/SLG	
146	8月	銃夢～火星の記憶	バンプレスト	¥6800予定/A・RPG	
147	8月	猫侍	ヒューマン	未定/AVG	
148	8月	ピクセルドロップ	ヒューマン	¥5200/ACT	
149	8月	Echo Night	フロム・ソフトウェア	¥5800予定/AVG	
150	8月	あの素晴しい弁当を2度3度	ポリグラム	¥4800/SLG	
151	8月	ワールドプロテニス98	マグノリア	¥4800/SPG	

●夏予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格/ジャンル	掲載ページ
152	夏	GUBBLE	アスク	未定/ACT	
153	夏	RYU-Z(仮)	アスク	未定/PZG	
154	夏	Kitty the Kooll(仮)	イマジニア	未定/ACT	
155	夏	ATHENA -Awakening From The Ordinary Life-	SNK/夢工房	未定/AVG	
156	夏	DEBUT21	NECインターチャネル	未定/SLG	
157	夏	ジャームー狙われた街ー	ケーエージェイ	未定/RPG	
158	夏	H.A.E.～BEELZEBUB～	GMF	¥5800予定/RCG	
159	夏	The Legend of HeroesⅣ 朱紅い雫	GMF	¥5800予定/RPG	
160	夏	Jaja馬カルテット Mega Dream Destruction+(Plus)	GMF	未定/SLG	
161	夏	Final One ～into the mind～	GMF	¥5800予定/ACT	
162	夏	ギャングウェイ・モンスターズ	SME	¥5800予定/ACT	
163	夏	Fighting Eyes	SOLAN	未定/対戦ACT	
164	夏	Knight&BABY	タムソフト	未定/RPG	
165	夏	ビバサーフィン	トミー	未定/SPG	
166	夏	フィフスエレメント	ハドソン	未定/ACT	
167	夏	スピンテイル	バンダイ	¥5800予定/ACT	
168	夏	時をかける少女	バンダイ	¥5800予定/AVG	40
169	夏	毎日猫曜日	バンダイ	¥5800予定/SLG	
170	夏	ミリオンクラシック	バンダイ	¥5800予定/SLG	

ジャンルの表記
ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

171	夏	スター・ウォーズ マスターズ オブ テラス・カシ	ビーピーエス	¥5800／対戦ACT	
172	夏	TNT(The Next TETRIS)ザ・ネクスト・テトリス	ビーピーエス	未定／PZG	
173	夏	1on1(シングルバスケットボール)	マチルダ	¥5800／SPG	
174	夏	アルバレアの乙女～麗しの聖騎士たち～	メサイヤ	未定／SLG	
175	夏	スーパーエンデューロ(仮)	メサイヤ	未定／RCG	

●9月以降のソフト

176	3日	メタルギア ソリッド	コナミ	¥6800予定／ACT	56
177	3日	Mystic Mind～揺れる想い～	毎日コミュニケーション	¥6800／SLG	48
178	10日	怒首領蜂	エス・ピー・エス	¥5800予定／STG	
179	10日	ドルフィンズドリーム	コナミ	¥5800予定／AVG	
180	9月	ナビット	アートディンク	¥5800予定／SLG	192
181	9月	スペクトラルフォースII	アイディアファクトリー	¥5800／SLG	
182	9月	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800／ETC	
183	9月	カクテル・ハーモニー	アストロール	¥5800予定／ETC	
184	9月	天下統一	アンバランス	未定／SLG	
185	9月	トランスポートタイクーン3D～目指せ輸送王～	アンバランス	¥5800／SLG	
186	9月	バトルアスリーテス 大運動会GTO	インクリメントP	未定／ACT	
187	9月	優駿の野望2 The Race of Champions	OZクラブ	¥6800予定／SLG	
188	9月	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800／RPG	
189	9月	スターライトスクランブル 恋愛候補生	ケイエスエス	未定／SLG	
190	9月	efficus この想いを君に…	元気	¥6800／SLG	
191	9月	封神演義	光栄	¥6800／S・RPG	
192	9月	ピノッチアのみる夢	タカラ	¥5800／SLG	
193	9月	Blaze&Blade Busters	T&Eソフト	¥4800／A・RPG	24
194	9月	アドヴァンストV.G.2	テイジイエル	¥5800／対戦ACT	
195	9月	風の丘公園にて	テクノソフト	¥6800／AVG	46
196	9月	プリンセスメーカーGO!GO!プリンセス	ナインライブス	¥5800／TBL	
197	9月	U.P.P.	パンサーソフトウェア	¥4800／PZG	
198	9月	御神楽少女探偵団	ヒューマン	未定／AVG	
199	9月	目指せミリオンセラー～輝け第一回新人アイドル歌謡大賞～	FPS	未定／TBL	
200	10月	火星物語	アスキー	未定／RPG	
201	10月	DUKE NUKEM	キングレコード	¥5800／STG	
202	10月	サンバギータ	SCEI	未定／AVG	
203	11月	アイルトン・セナ カートデュエル スペシャル	ギャップス	¥5800／RCG	
204	11月	だれでも銀河英雄伝説～GO!GO!カジノ編(仮)～	徳間書店	¥4800予定／TBL	
205	11月	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／STG	
206	11月	雪割りの花	SCEI	未定／AVG	
207	11月	破壊王～KING of CRUSHER～	ファブコミュニケーションズ	¥5800／ACT	
208	秋	モンスターコンプリワールド	アイディアファクトリー	¥5800／RPG	
209	秋	タワードリーム2	アクセラ	¥5800／TBL	
210	秋	LSD	アスミック・エース エンタテインメント	¥4800予定／ETC	
211	秋	ZIG ZAG BALL	UPSTAR	¥5800予定／ACT	
212	秋	快刀乱麻	イマディオ	未定／SLG	
213	秋	いただきストリート ゴージャスキング	エニックス	未定／TBL	70
214	秋	黒い瞳のノア～Cielgris Fantasm～	ガスト	¥5800予定／RPG	52
215	秋	ブルムイ ブルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	未定／A・RPG	
216	秋	Zill O'll	光栄	¥6800予定／RPG	
217	秋	DESTREGA	光栄	¥5800／対戦ACT	
218	秋	BOYS BE… 2nd Season(仮)	講談社	¥5800予定／SLG	
219	秋	胸騒ぎの予感(仮)	講談社	未定／SLG	
220	秋	Dance!Dance!Dance!(仮)	コナミ	未定／ACT	
221	秋	みつめてナイトR大冒険編	コナミ	未定／RPG	
222	秋	オアシスのポシェット	SECOMCAD	¥5800／SLG	
223	秋	バトルサーカス	テイジイエル	未定／SLG	
224	秋	Juggernaut～戦慄の扉～	トンキンハウス	未定／AVG	
225	秋	日本プロ麻雀連盟公認 真・徹萬	ナグザット	¥4800／TBL	
226	秋	日本プロ麻雀連盟公認 段位認定ソフト THEプロ麻雀	ナグザット	¥5800／TBL	
227	秋	The AIRS(エアーズ)	パック・イン・ソフト	未定／RPG	
228	秋	パイロットになろう!	パック・イン・ソフト	未定／SLG	
229	秋	聖龍伝説～外伝～	バップ	¥5800／ACT	
230	秋	ECSAFORM	バンダイビジュアル	¥6800予定／S・RPG	
231	秋	久遠の絆	フォグ	未定／AVG	184
232	秋	100万円クイズハンター	FPS	未定／ETC	
233	秋	～es－古の記憶－	ベンチャーソフトウェア	¥5800予定／AVG	
234	秋	トランプしようよ!	ボトムアップ	¥4800／TBL	
235	秋	To Heart	リーフ	未定／AVG	
236	12月	トゥルーラブストーリー2	アスキー	未定／SLG	
237	12月	バーガーバーガー2(仮)	ギャップス	¥5800／SLG	
238	12月	さくま式人生ゲーム	タカラ	未定／TBL	
239	12月	新世代ロボット戦記 ブレイブ・サーガ	タカラ	¥6800／S・RPG	
240	12月	全日本プロレス(仮)	ヒューマン	未定／SPG	
241	12月	エストポリス伝記II ルーイン チェイサーズ	フレックス	¥5800／RPG	
242	98年	R・TYPEΔ	アイレムソフトウェアエンジニアリング	未定／STG	
243	98年	気まぐれマイベイビィ～娘のスゴロク成長記～	アクセラ	¥5800／TBL	
244	98年	なげっと～激録!ブルブル商店街～(仮)	アクティアート	¥5800予定／ACT	
245	98年	ウィザードリィ～DUIMGUIL～	アスキー	未定／RPG	
246	98年	エンドセクター	アスキー	未定／ETC	
247	98年	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800／PZG	
248	98年	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定／SLG	
249	98年	深海伝説マーメノイド(仮)	エクシングエンタテイメント	未定／RPG	
250	98年	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
251	98年	エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～	ガスト	¥5800予定／RPG	44
252	98年	カプコンジェネレーション第1集～撃墜王の時代～	カプコン	未定／STG	
253	98年	カプコンジェネレーション第2集～魔界と騎士～	カプコン	未定／ACT	
254	98年	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	未定／STG	
255	98年	轟楽都市 OSAKA	キングレコード	¥6800／SLG	
256	98年	玉繭物語	元気	未定／RPG	
257	98年	幻想水滸伝II	コナミ	未定／RPG	
258	98年	SILENT HILL(仮)	コナミ	未定／AVG	
259	98年	MTBダートクロス	サミー	未定／RCG	
260	98年	真髄・碁仙人(仮)	J・ウイング	¥8900予定／TBL	
261	98年	まじっく あにまる	J・ウイング	¥5800予定／PZG	
262	98年	ひとつや ふたつ… いつつや 怪談 日本たらればなしツアー②	システムサコム／グループ・タック	未定／AVG	
263	98年	2999年のゲーム・キッズ	SCEI	¥2000予定／ETC	
264	98年	勇者王ガオガイガー(仮)	タカラ	¥6800／AVG	
265	98年	究極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定／PZG	
266	98年	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
267	98年	だれでも銀河英雄伝説～GO!GO!すごろく編(仮)～	徳間書店	¥4800予定／TBL	
268	98年	ナムコアンソロジー2	ナムコ	未定／ETC	
269	98年	serial experiments lain	パイオニアLDC	未定／ETC	
270	98年	火魅子伝 恋解	博報堂	¥6800予定／S・RPG	
271	98年	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA(仮)	バップ	¥5800／RCG	
272	98年	ウェルトオブ・イストリア	ハドソン	未定／RPG	
273	98年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
274	98年	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
275	98年	MELT～フューチャリングエディbyアイアン・メイデン	マップジャパン	未定／???	
276	98年	リフレインラブ2	リバーヒルソフト	未定／AVG	
277	2月	モンスター・コレクション	角川書店／ESP	未定／RPG	
278	冬	バスランディング	アスキー	未定／SLG	
279	冬	魔法使いになる方法	テイジイエル	未定／A・RPG	
280	冬	オアシスロード	アイディアファクトリー	¥5800／RPG	
281	冬	ゲッP－X	アローマ	未定／STG	
282	冬	Little Lovers SHESOGAME	NTT出版／日経映像	¥6800／TBL	50
283	冬	あいたくて…～your smiles in my heart～	コナミ	未定／SLG	
284	冬	DEEP FREEZE	サミー	未定／SLG	
285	冬	ファイナルファンタジーVIII	スクウェア	未定／RPG	18
286	冬	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ	SME	未定／SLG	
287	冬	めぐり愛して	SME	未定／SLG	
288	冬	マール王国の人形姫	日本一ソフトウェア	未定／S・RPG	
289	冬	マクロスDIGITAL MISSION VF-X2(仮)	バンダイビジュアル	未定／STG	
290	99年春	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
291	99年春	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
292	99年春	サーキットの狼II モデナの剣	エム・ティー・オー	未定／RCG	
293	99年夏	ドラゴンクエストVII	エニックス	未定／RPG	
294	99年	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
295	99年	ファーランドサーガ2	テイジイエル	未定／S・RPG	

●発売日未定のソフト

296	未定	Wizard's Harmony －another story－(仮)	アークシステムワークス	未定／SLG	
297	未定	厄惨	アイディアファクトリー	¥5800／AVG	
298	未定	APOCALYPSE(アポカリプス)	アクティビジョンジャパン	未定／STG	
299	未定	ガレリアンズ	アスキー	未定／AVG	
300	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定／AVG	
301	未定	アフレイドギア	アスミック・エース エンタテインメント	未定／SLG	
302	未定	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／AVG	
303	未定	眠る繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定／RPG	
304	未定	森の王国(仮)	アスミック・エース エンタテインメント	未定／S・RPG	
305	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800／TBL	
306	未定	イイナ	イマジニア	未定／SLG	
307	未定	デジタルアートコレクション ヒロ・ヤマガタ(仮)	イマジニア	¥2000予定／ETC	
308	未定	ユーラシアエクスプレス殺人事件	エニックス	未定／AVG	
309	未定	FAVORITE DEAR(フェイバリット・ディア)	NECインターチャネル	未定／SLG	60
310	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
311	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
312	未定	ロビン・ロイドの冒険(仮)	ガスト	未定／A・AVG	
313	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション	カプコン	¥5800／ACT	
314	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
315	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
316	未定	Code R	クインテット	未定／RCG	
317	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定／AVG	
318	未定	頭文字D(仮)	講談社	¥5800予定／RCG	
319	未定	actua ICE HOCKEY	コナミ	¥5800／SPG	
320	未定	グリントグリッター	コナミ	未定／AVG	
321	未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	コナミ	未定／ACT	
322	未定	ジャージーデビルの大冒険	コナミ	未定／ACT	
323	未定	新格闘(仮)	コナミ	未定／対戦ACT	
324	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定／SLG	
325	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3(仮)	コナミ	未定／AVG	
326	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
327	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
328	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
329	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
330	未定	HARD EDGE(仮)	サンソフト	未定／AVG	
331	未定	キメろ!ヒーロー学園!!	CSCメディアート	¥5800予定／???	
332	未定	ダブロー・イ・ゼロウ	小学館プロダクション	未定／STG	
333	未定	バーチャルリモコン(ヘリパートI)	スリーディ	未定／ETC	
334	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
335	未定	オメガブースト	SCEI	未定／STG	
336	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCEI	未定／PZG	
337	未定	パラッパ2(仮)	SCEI	未定／未定	
338	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCEI	未定／TBL	
339	未定	ゴジラ トレーディングバトル	東宝	¥6800予定／TBL	
340	未定	スノークィーン	東北新社	¥4800／ETC	
341	未定	Cybernetic EMPIRE	日本テレネット	未定／A・AVG	
342	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定／ACT	
343	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
344	未定	魔女っ子大作戦	バンダイ	未定／???	
345	未定	ボールディランド	バンプレスト	¥6800予定／SLG	
346	未定	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
347	未定	猫なカ・ン・ケ・イ	ビクターソフト	¥5800／SLG	
348	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
349	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
350	未定	バックガイナー ～よみがえる勇者たち～完結編「そして、明日へ」	ビング	¥5800／SLG	
351	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
352	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800／SLG	
353	未定	英雄志願	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
354	未定	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	未定／STG	
355	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定／ETC	
356	未定	ピラミッドの謎	レイ	未定／AVG	
357	未定	TOKYO／2020	レインボー・ジャパン	未定／AVG	

※赤い行のタイトルは、初登場のものです。青い行のタイトルは、プレイステーション ザ・ベスト(フォーファミリー)のものです。価格はすべて税別のものです。

日本各地の魚を釣って

むらこしせいかいの

村越正海（むらこしせいかい）の爆釣（ばくちょう）日本列島

北は北海道・噴火湾から南は屋久島まで日本各地の特色ある魚を釣りまくる釣りシミュレーションゲーム。テレビ、雑誌でお馴染みのルアーフィッシングの第一人者、村越正海氏と日本全国を釣り歩きませんか？

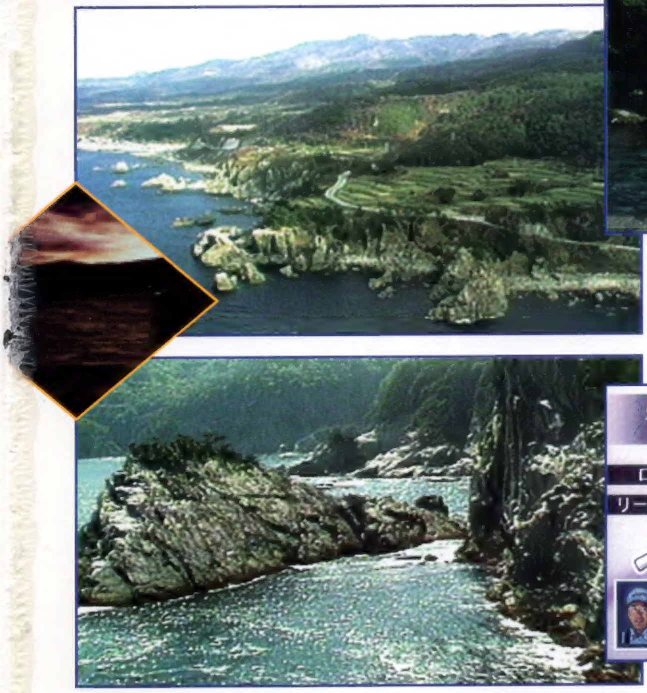
アナログコントローラ（SCPH 1200）DUAL SHOCK™ 対応

"PlayStation"マークおよび"PlayStation"および"DUAL SHOCK"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

釣って釣りまくろう！

Victor

ばくちょうにほんれっとう



噴火湾のシロザケ、佐渡のメバル、潮岬のシイラ、対馬のヒラスズキ、そして四万十川の幻の魚アカメ・・・・・等々、部屋にいながら日本各地１１カ所のさまざまな釣りを疑似体験できます。

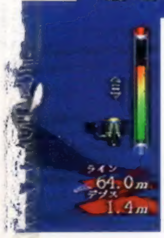
村越正海氏がそれぞれの魚について特徴、釣り方、アドバイス等を教えてくれるため、釣りの知識の無い方でも大丈夫。

空撮を含め実写映像をふんだんに盛り込み、
リアルで美しいビジュアルが釣り場の臨場感を盛り上げる！

釣り上げた魚はイケスに入れ、
後で料理することもできます。

総合監修：村越正海　協力：ダイワ精工株式会社
© 1998 Victor Interactive Software Inc. © 1998 A wave, Inc.

Daiwa ダイワ精工株式会社



ファイトシーンでは、
リアルな魚との
白熱バトルが
展開する！

プレイステーションソフト
好評発売中！
標準価格 ¥5,800（税抜）

爆釣キャンペーン!!
超ビッグサイズの魚を釣り上げて、
釣具のNo.1ブランド ダイワの最新ロッドを当てよう！
詳しくは商品同封のチラシをご覧ください。

株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア
ビクターソフト本部 〒150-8915 東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル6F TEL.03-3406-9133
各ソフトの詳細はインターネットで http://www.jvc-victor.co.jp/studio/vis/

電撃PlayStation Vol.76
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1998年6月26日発行(隔週金曜日発行)第4巻第14号通巻72号
発行人／染谷恵司　編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101-8911東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
T1124574060495
印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24574-6／26

©Media Works 1998